2 RAZY WIĘKSZE DVD

PEŁNE WERSJE GIER

TRIBES: VENGEANCE PL
MEDIEVAL LORDS PL
CONFLICT: GLOBAL STORM

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 02/2007 (135) LUTY

CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

RECENZJE

RAINBOW SIX
VEGAS

RAYMAN
SZALONE KÓRLIKI

RUNAWAY 2

ARTUR I MINIMKI

TEMATY NUMERU

NASI W UBISOFT
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2
SILENT HUNTER 4

TEST DRIVE UNLIMITED

WYGRAJ SKUTER YUKIMOTO

PLEBISCYT NA SPRZĘT ROKU 2006

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

Kolejny numer CDA ukaże się już 20.02.2007 r.

WIEJE MROZEM, A ORKIESTRA GRA!

Jak to celnie ktoś podsumował – dookoła wszędzie jesień, a tylko w branży zima. I coś jest na rzeczy. Za oknem – a jest przecież druga połowa stycznia, gdy to piszemy – tak na oko późny październik. W Tatrach ponoć poważnie rozważają przestawienie się na narty wodne, górale zaczynają zapuszczać dredy i uczą się mówić z jamajskim akcentem, a ciupagi przerabiają na maczety.

Wystarczy jednak zerknąć na internetowe strony poświęcone grom (na PC), by nagle poczuć podmuch zimna bijący prosto w twarz. **Totalny zastój, krótko mówiąc**. Tak jest zawsze, że po tłustych miesiącach przedświątecznych i świątecznych robi się na jakiś czas biednie i chudo. I w tym miesiącu widać to także w CDA, bo gier z pierwszej ligi jest sztuk dwie (z czego jedna tak troszkę na wyrost w tej kategorii), szczęściem obie trzymają klasę.

A skoro za wiele nowości nie ma, nadarzyła się dobra okazja, by **podsumować poprzednie 12 miesięcy**. W końcu sporo się w tamtym roku zdarzyło, warto więc spojrzeć na to z dystansem. Stąd w najnowszym CDA sporo na temat niedawnej przeszłości – wspomnimy sukcesy i porażki, gry warte uwagi i te, które nas rozczarowały. Jest też plebiscyt na Sprzęt Roku 2006, z atrakcyjną (skuter!) nagrodą dla tych, którzy wezmą w nim udział.

Cóż jeszcze w tym CDA? Jak zawsze polecamy Temat Numeru – z tej prostej przyczyny, że macie tam zwykle materiały ekskluzywne, zdobyte albo na prawach wyłączności lub też dostępne tylko wąskiemu kręgowi wytypowanych dziennikarzy. Nie da się już dłużej ukryć, że CDA należy do Układu i dzięki różnym niejawnym, a godnym powołania komisji sejmowej powiązaniom udaje się nam wcisnąć w takie miejsca, w które mało kto z Polski ma szansę zajrzeć. W tym miesiącu zajrzeliśmy do **Ubisoftu** (Ghost Recon Advanced Warfighter 2 oraz najnowszy Silent Hunter), choć i tekst o Test Drive Unlimited godzien jest uwagi.

Zwracamy też waszą uwagę na **nowy kącik poświęcony kolekcjonerskim edycjom gier**. Polska pod tym względem normalnieje – wersja kolekcjonerska staje się czymś powszechnym i do tego chętnie kupowanym przez fanów danej gry, a nie tylko fanaberią dla bogaczy, którym nie wystarcza już fakt, że kupują oryginał. Dlatego postanowiliśmy omawiać je w naszym piśmie. Naturalnie nie chodzi tu o samą wyliczankę „co w pudełku", bo to sami możecie sprawdzić na stronie producenta/dystrybutora. My postaramy się ustalić, jak bardzo owe dodatki są warte „kolekcjonerskiej" ceny... Jak wam się podoba taki pomysł?

Na DVD mrozu nie ma. Na widok **Tribes: Vengeance PL** (9+, znak jakości, jeden z lepszych FPS-ów z 2004 roku) pewnie się paru osobom jednak cieplej na sercu zrobiło. :) Stężone zimno wionie za to z ekranów TV, gdy zerotolerancyjny minister „oświaty" wszem i wobec, że chciałby zakazać gier propagujących przemoc, czyli takich, w których np. się kogoś torturuje, zabija czy też zawierających elementy pornografii. Cóż, intencje ten pan na pewno ma dobre – ale... dobrymi chęciami piekło jest wybrukowane. **Minister nie sprecyzował, czy chodzi mu w ogóle o zakaz sprowadzania do Polski takich gier, czy też „tylko" o zakaz sprzedawania ich nieletnim**. To pierwsze jest zupełną paranoją – jeśli człowiek pełnoletni ma chęć pograć w grę, w której jucha sika pod sufit, ma do tego święte prawo. Jego życie, jego pieniądze, jego sprawa i państwu oraz jego urzędnikom NIC do tego. Czy im się to podoba, czy nie.

Co do zakazu sprzedawania takowych gier małolatom – niby ma to sens. „Niby" zaś dlatego, że (obawiamy się) pod definicję „pornografii/przemocy" łatwo podciągnąć właściwie wszystko, co adresowano do graczy powyżej 10 roku życia – łącznie z Saperem, Simsami i szachami na dodatek. Co tylko ucieszy piratów. Oni, działając poza oficjalnym obiegiem, nie są przecież poddani żadnej kontroli/cenzurze. I tym samym gwiżdżą na wszelkie zakazy i ograniczenia. W efekcie pokrzywdzeni będą tylko ci, którzy chcą przestrzegać prawa, bo nie będą mogli kupić oryginału gry – powiedzmy, typowego RTS-a (w końcu tam to się dopieroooo zabija, a zabija!). Piraci zarobią za to sporo kasy na jej nielegalnych kopiach. Internetu też się przecież nie da ograniczyć – rozmaite torrenty ministrom nie podlegają... A poza tym, jak można powstrzymać legalne zakupy poprzez zagraniczne sklepy internetowe?

Zatem kto będzie chciał i tak sobie pogra w takowe gry bez problemu. Zarobią piraci, którzy w przeciwieństwie do legalnych dystrybutorów podatków nie płacą – a straci na tym państwo. Ja, ty, my, wy. Ale na papierze będzie pięknie – działa jest chroniona przed komputerową morderczą pornografią w rodzaju Rainbows Six, Need for Speed czy Fable. I ktoś wypnie pierś po order...

Na koniec pocieszymy, że **w marcu winno być lepiej** – pod każdym względem. Już teraz mamy niemal 100% pewności, że będą recenzje co najmniej dwóch bardzo ważnych dla graczy tytułów. A i na coverku zapowiadają się ciekawe tytuły. Jak to mówią – byle do wiosny.

Aha, warto zaznaczyć, że **wystawiliśmy na tradycyjną aukcję WOŚP-u trzy specjalne edycje CDA** (m.in. z autografami redakcji i możliwością zobaczenia własnej twarzy [tzn. przez nabywcę] na... okładce). Tzw. „złota wersja" została sprzedana za **ponad 800 zł**. W ten sposób również fani CDA wnieśli swoją (całkiem sporą) cegiełkę w mur, którym n-n-niejaki Jerzy O. co roku oddziela od pozytywnych ludzi bezduszność, samolubstwo i teorie o tym, że młodzież jest bezideowa i nieskora do poświęceń...

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 02/2007 (138)

REDAKCJA
-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
071 341 20 83, faks 071 341 99 11
daktor naczelny: Zbigniew Bański
st. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
spół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, ciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek oliński, Tymon Smektała
li współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, al Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, wek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, rzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, ysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
ektor artystyczny: Jacek Sawicki
P: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
ekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor biura reklamy: Maja Melssner-Filipek
Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych: Janusz Jędrzejczak, tel. 022 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ NADCHODZI!

MYŚLĘ, WIĘC JESTEM
KARTEZJUSZ

JUŻ W LUTYM W SPRZEDAŻY!

Grę poleca magazyn historyczny MÓWIĄ WIEKI

Poznaj strategiczną grę wszech czasów:

- początek zmagań w wybranym przez gracza momencie historycznym z lat 1453-1789,
- rozgrywka z otwartym zakończeniem pod pełną kontrolą gracza,
- tysiące wodzów, monarchów, jednostek i krajów,
- różnorakie tryby rozgrywki wieloosobowej

i wiele więcej!

„Nadchodząca Europa Universalis III będzie najlepszą grą z serii. (...) Zaklinam również tych, którzy nie mieli okazji w Europa Universalis zagrać – spróbujcie, nie pożałujecie!"

GRY OnLine www.gry-online.pl

www.eufi.org
www.europauniversalis3.com

ZAMÓW JUŻ TERAZ WERSJĘ KOLEKCJONERSKĄ:

- ekskluzywne, rozkładane pudełko,
- polska/angielska (do wyboru) wersja gry,
- polska/angielska (do wyboru), drukowana instrukcja,
- oficjalna ścieżka dźwiękowa z gry,
- kolorowy, drukowany poradnik,
- plakat oraz mapa do gry,
- zestaw naklejek,
- dostęp do ekskluzywnych materiałów.

Tylko WWW.SKLEP.CENEGA.PL

129.90 PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

paradox INTERACTIVE

© Paradox Interactive. All rights reserved. Europa Universalis is a trademark of Paradox Interactive.

Spis treści

Gramy

Zawartość Cover CD 008
Kalejdoskop 012
Gamewalker 042

ZAPOWIEDZI

Hospital Tycoon 016
Cryostasis 018
NecroVision 020
TrackMania United 022
Battle Lords 024

TEMATY NUMERU

Test Drive Unlimited 026
Ghost Recon
Advanced Warfighter 2 034
Silent Hunter 4 038

RECENZJE

Rainbow Six Vegas 054
Rayman Szalone Kórliki 058
Runaway 2 060
Alliance: Future Combat 064
The Ship 066
HoMM5: Kuźnia Przeznaczenia 068
Made Man 070
Sonic Riders 073
Snoopy vs. The Red Baron 074
Mage Knight Apocalypse 076
Władca Pierścieni: Król Nazguli 079
Star Trek Legacy 080
ParaWorld 082
Bionicle Heroes 084
Artur and the Invisibles 086
Top Spin 2 088
Combat Wings: Bitwa o Anglię 090
Pacific Storm 092
Rush for Berlin PL 094
FlatOut 2 PL 094
Gotowe na wszystko 095
Neverwinter Nights 2 PL 095

KASZANKA ZONE

Dominet Bank Ekstraliga 096

GRY WIECZNIE ŻYWE

Final Fantasy VII 097

O GRACH INACZEJ

Kolekcjoner 098
Kącik Mobilnego Gracza 099
Freeware 100
Konsole Zone 101

Nie tylko gramy

PODSUMOWANIE 2006

Plusy i minusy 2006 105
Plusy i minusy 2006: Gry 108
Sprzęt roku 112

INNE

Na Luzie 102
Prenumerata 141
Action Redaction 142
Tipsy 146

NIE TYLKO GRAMY

Temat numeru:
Monitory panoramiczne 118
Newsy, ciekawostki, ploty 122
Konfigurator 128
Wielka frajda 130
Trendy: AMD Fusion 134
Wademekum: XP jak Vista 136
Nie daj się nabrać 138

TESTY SPRZĘTU

Topcom Butler 4812 USB VIP 124
Telefon Samsung D830 125
Kolumny ELTA CKS-2000 125
Klawiatury na każdą okazję 126

INDEKS GIER

Alliance: Future Combat 064
Arthur and the Invisibles 086
Battle Lords 024
Bionicle Heroes 084
Combat Wings:
Bitwa o Anglię 090
Cryostasis 018
Dominet Bank Ekstraliga 096
FlatOut 2 PL 094
Ghost Recon
Advanced Warfighter 2 034
Gotowe na wszystko 095
HoMM5:
Kuźnia Przeznaczenia 068
Hospital Tycoon 016
Made Man 070
Mage Knight Apocalypse 076
NecroVision 020
Neverwinter Nights 2 PL 095
Pacific Storm 092
ParaWorld 082
Rainbow Six Vegas 054
Rayman: Szalone Kórliki 058
Runaway 2 060
Rush for Berlin PL 094
Ship, The 066
Silent Hunter IV 038
Snoopy vs. The Red Baron 074
Sonic Riders 073
Star Trek Legacy 080
Test Drive Unlimited 026
Top Spin 2 088
TrackMania United 022
Władca Pierścieni:
Król Nazguli 079

AMD 64 Athlon X2

Komputer **Actina Nevada** oparty na dwurdzeniowym procesorze **AMD Athlon™64 X2 3800+** zapewni ci najwyższą wydajność w grach 3D najnowszej generacji.

Graj na najwyższym poziomie

Zbuduj superwydajny komputer na miarę swoich potrzeb

ACTINA®

www.actina.pl

Odwiedź dowolny salon sieci **SFK** (Solidna Firma Komputerowa) lub **Sferis** i skonfiguruj komputer Actina Nevada w pełni odpowiadający twoim wymaganiom. Po 5 dniach otrzymasz komputer wyprodukowany na twoje indywidualne zamówienie zgodnie z normami ISO9001 i ISO14001, objęty 36-miesięczną gwarancją.

www.sfk.pl | www.sferis.pl

Polecamy
wraz z najnowszymi grami: **Europa III Universalis**

AMD, logo AMD Arrow, AMD Athlon oraz ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

Redakcja informuje, że
•DYSK SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA_Vir z bazą danych z dn. 05.01.2007.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

W SKRÓCIE

// PEŁNE WERSJE

Blow Everything Up Net
Conflict Global Storm
Medieval Lords
Tribes: Vengeance PL

// DEMA

Alpine Ski Racing
Artur i Minimki
Bionicle Heroes
Heroes of Annihilated Empires
Made Man
Officers
Pro Evolution Soccer 6
Switchfire

// BONUS

Action Mag
Bonus 1
Bonus 2
Esensja
FAQ
FPP MegaZin
Fotosmuggler
Klarendarz 2007
OldSql Zin
Tawerna RPG

// TRAILERY

Assault Heroes
Bioshock
Diabolik
Dusk-12
Mass Effect
Rule of Rose
S.T.A.L.K.E.R.
War Front
WoW: The Burning Crusade

// PATCHE

Faces of War v1.04.1
SW: Forces of Corruption v1.1
Pacific Storm v1.3
Rainbow Six Vegas v1.01

TRIBES VENGEANCE

PEŁNA WERSJA

SERIAL DO GRY W TRYBIE SINGLE:

DUD2-MAB8-JUF9-PAB6-2274

Aby móc zagrać w wersję multiplayer, koniecznie jest pobranie klucza z naszej strony internetowej. Tam, po podaniu swego adresu mailowego, dostaniesz indywidualny serial.

UWAGA!
Pod koniec instalacji gra poprosi o włożenie... „disk 1". Klikamy „OK" i kończymy tym samym instalację – można grać! I jeszcze jedna uwaga – gra się bardzo długo odinstalowuje. Z naciskiem na słowo „bardzo". :)

Fragmenty recenzji

Jest sobie dumna gwiezdna księżniczka, którą tatuś postanowił dla dobra Imperium wydać za mąż. Są też atakujący chwilę później statek Imperatora wrogowie, przez których nasza księżniczka (w tej roli gracz) zostaje ostatecznie uprowadzona, zaś w tym czasie uczy się podstawowych zasad walki i używania sprzętu służącego przeżyciu.

(...) Całego single'a można także potraktować jako jeden wielki tutorial przygotowujący do gry w multi.

Najważniejszy zabieg, a w zasadzie dwa ze sobą powiązane zabiegi, to rozłożenie akcji na mniej więcej dwadzieścia lat oraz ściśle z nim związane oglądanie akcji z wielu punktów widzenia. To, że na początku jesteśmy imperialną księżniczką, szybko się zmienia – później będziemy jeszcze robotem-zabójcą, ratującym ziomków przywódcą jednego ze szczepów, uciekającą z pałacu małą dziewczynką, mszczącą się dziewczynką, mszczącą się księżniczką, mszczącym się bratem... Ogólnie mszczenia się (jak sam tytuł implikuje) jest tutaj bardzo dużo, a co ciekawe, bardzo często będziemy się mścili jedną osobą za to, co wcześniej zrobiliśmy innym z bohaterów. Zabieg bardzo fajny, choć czasami aż się przykro robi, gdy musimy wystąpić przeciw postaciom, które poznaliśmy w czasie poprzednich misji...

Innym zabiegiem bardzo dobrze wpływającym na grywalność single'a jest „pokręcenie" misji i skakanie w czasie. (...) Misje są bardzo zróżnicowane, podobnie mapy.

W poprzednich częściach Tribes single'a w ogóle nie było i podobnie podchodzono do Vengeance, do którego był on dorabiany na końcu. Innymi słowy, multi to tutaj podstawa. To widać, choćby gdy patrzy się na bardzo dobrze zbalansowane uzbrojenie czy ekwipunek, a także dopracowane mapy (niby tylko 15, ale za to na każdą okazję).

(...) Unreal Engine w zmodyfikowanej wersji 2.x, odpowiadający za fizykę (w tym rag dolle) Havok, świetne modele, urozmaicone i odpowiednio duże mapy, cieszące oczy efekty, bardzo dobrze dobrane głosy.

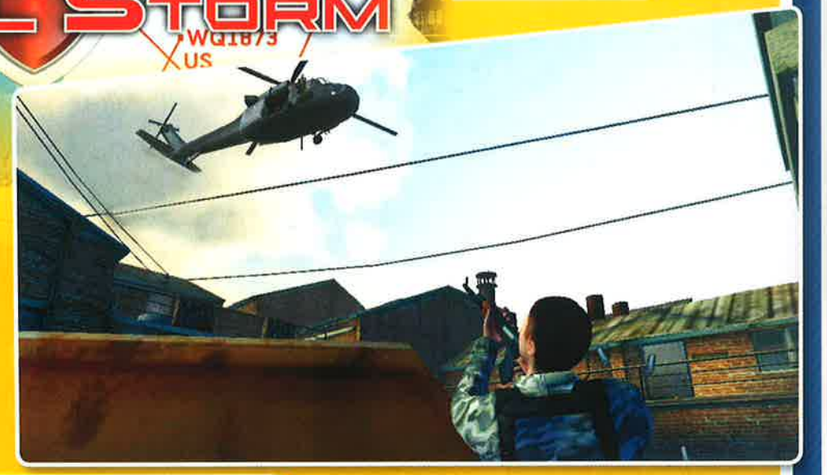
(...) Jest to bowiem bez dwóch zdań jeden z najlepszych FPS-ów, jakie ukazały się w tym roku. Nie ma może tak rewolucyjnej grafiki jak Far Cry ani klimatu Dooma, nie stoi za nią tak znana firma jak za UT2004, ale... właśnie, jeśli chodzi o całość: grywalność single'a i przyjemność z multi, spokojnie może z nimi konkurować. Czy jest lepszy, zależy od indywidualnych upodobań, ale jedno jest pewne – jeśli ktoś FPS-y z szybką rozgrywką lubi, w Tribes: Vengeance pograć musi.

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: WIN 98/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
RECENZJA W CDA: 13/2004
AUTOR: ALLOR
OCENA: 9+, ZNACZEK JAKOŚCI
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 81%

CONFLICT GLOBAL STORM

PEŁNA WERSJA

GATUNEK: TAKTYCZNY FPS
WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
RECENZJA W CDA: 13/2005
AUTOR: HUT
OCENA: 6
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 62%



Fragmenty recenzji

Conflict: Global Storm to przeciętny taktyczny FPS. (...) Zaczyna się w Kolumbii; potem zaś trafiasz do Czeczenii, Kaszmiru i na ulice Seulu. Wszystkie misje spięte są również całkiem zgrabną, solidną fabułą, która dość dobrze wprowadza w kolejne zadania, a poza tym skonstruowana jest tak, że właściwie żadna z misji się nie powtarza – każda jest nowym, odmiennym od pozostałych wyzwaniem, stawia przed graczem inne cele. Pod tym względem Global Storm to na pewno najlepsza część cyklu Conflict.

Również oprawa audiowizualna jest tu najlepsza w całej historii serii.

Heroes of Annihilated Empires

Całkiem dobre połączenie RPG ze strategią. Być może graficznie nie powala, ale za to grywalność wysoka. Recenzja była miesiąc temu... Dla wszystkich fanów magii i miecza.

[WIN XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 960 MB NA HDD]

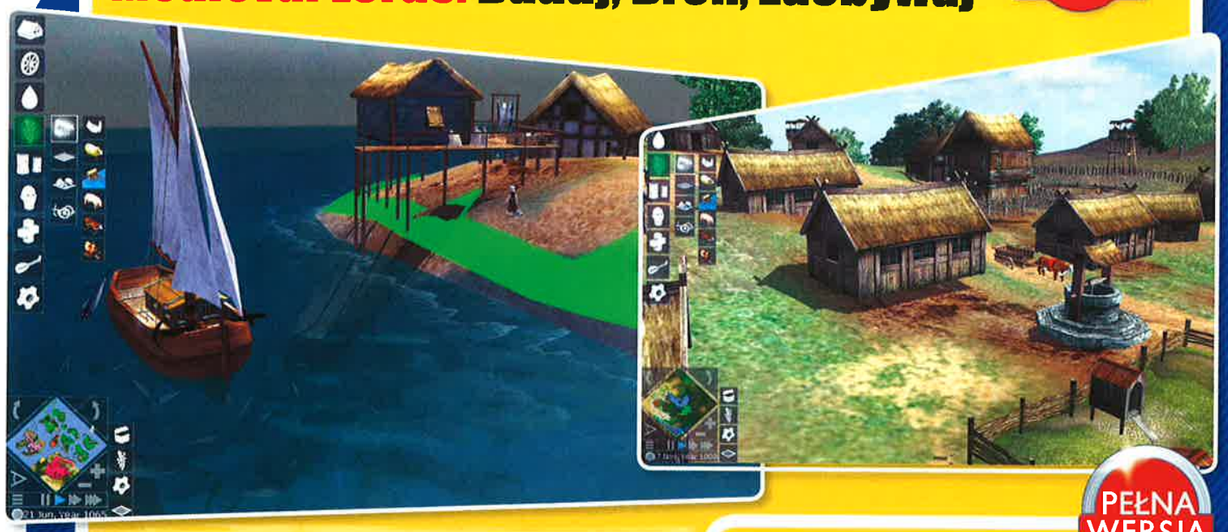
Arthur and the Invisibles

Demo gry na podstawie animowanego filmu Luca Bessona, który właśnie wszedł na nasze ekrany. Kto nie był w kinie, tego może zachęci demko. W nim jedna misja i tak jak w grze, trzy postacie: Artur, księżniczka Selenia i jej brat Betamesz. Recka w numerze.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 700 MB NA HDD]

Medieval Lords: Buduj, Broń, Zdobywaj

PEŁNA WERSJA



RTS z zacięciem ekonomicznym, w którym nie tylko walczysz, ale i rozbudowujesz własne miasto. Powiedzmy, coś pomiędzy Twierdzą i serią Cezar, z naciskiem mimo wszystko na walkę niż ekonomię, choć tej ostatniej nie należy zaniedbywać czy lekceważyć. Nawet bitwa ma tu wymiar ekonomiczny, bo czasem wiąże się z kosztowną mobilizacją swych sił czy np. wyburzaniem struktur mogących ułatwić atak (mosty) albo stawianiem budowli obronnych. Nie można też zapomnieć o zaspokajaniu rozlicznych potrzeb poddanych.

Wszystko to „ubrane" jest w grafikę 3D, o której wprawdzie nie da się nawet przy dużym natężeniu dobrej woli powiedzieć „piękna", ale można bez specjalnego trudu określić ją jako „niezłą".

Nie jest to też nic specjalnie odkrywczego, porywającego, porażającego... Ale jednocześnie to solidny średniak, który fanom tego rodzaju gier może sprawić nadspodziewanie dużo radości. Szczególnie w momencie, gdy Cezar czy Twierdza się już opatrzyły...

GATUNEK: RTS/EKONOMIA
WYMAGANIA SPRZĘTOWE: PROCESOR 1,3 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB
DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK 2004
RECENZJA W CDA: DZIWNE, ALE NIE BYŁO :(
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 61%

PEŁNA WERSJA

Blow Everything Up Net PL

Znana już wam z coverka polska strzelanina, tym razem w wersji multi, z widokiem z lotu ptaka. 18 map, 7 postaci, 12 broni.

[WIN 98/2K/XP, PROCESOR 450 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 16 MB, INTERNET]

Bionicle Heroes

TPP z robotami Bionicle w roli głównej? Czemu nie, skoro już mieliśmy Gwiezdne Wojny w świecie Lego? Gierka nawet, nawet, choć chyba bardziej dla fanów robotów niż normalnych graczy. Recka w numerze.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 430 MB NA HDD]

Made Man

Krwawa strzelanka na podstawie scenariusza Davida Fishera – autora ponoć znanego za Oceanem. Rzecz dzieje się głównie w Nowym Jorku w kręgach mafijnych. Demko jest intensywne i brutalne. Takie lepsze Wściekłe Psy. Recka w numerze.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 230 MB NA HDD]

Pro Evolution Soccer 6

Najlepsza piłka kopana, odcinek numer 6. W demku mecz towarzyski i cztery zespoły do wyboru: Hiszpania, Czechy, Szwecja i Włochy.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 300 MB NA HDD]

Officers

Bardzo ciekawa strategia osadzona w realiach II wojny światowej. Graficznie i pod względem grywalności nie jest to Company of Heroes, ale i tak mamy do czynienia z dobrą produkcją. Minusem dema są wysokie wymagania sprzętowe. Recenzja w przyszłości. :)

[WIN XP, PROCESOR 2,6 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 RAM, 1,2 GB NA HDD]

Alpine Ski Racing

Jest zima? Akurat może w Polsce bardziej wiosna, ale teoretycznie śnieg i mróz powinny być. Komu brakuje ich oraz Hermanna Meiera na stoku, ten może zainstalować demo Alpine Ski Racing. Może wiatru na twarzy nie poczujecie, ale to całkiem fajna gra. Recka miesiąc temu.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 200 MB NA HDD]

Switchfire

Mocno odlschoolowa gra zręcznościowa. Kierując helikopterem lub dżipem rozwalamy wszystko w drobny mak. Widok, rzecz jasna, z góry. W sam raz na miłe spędzenie popołudnia. Recka pewnie za miesiąc. :)

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 300 MB NA HDD]

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...
1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 343 20 83, wew. 203
Tomasz Mrozik
e-mail: reklamacje@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

BioShock

Krótka piłka – wszystko wskazuje na to, że duchowy następca System Shocka 2 pojawi się w sklepach w czerwcu tego roku. Czekamy!

www.2kgames.com/bioshock

SCi masowo nabywa licencje

W ramach wartej 66,4 mln euro umowy z Warnerem SCi Etertainment nabyło aż 11 licencji na wykorzystanie w grach kultowych postaci z kreskówek. Eidos (należący do grupy SCi Entertainment) stworzy na konsole przenośne gry, w których zobaczymy Królika Bugsa, Kaczora Duffy'ego, Strusia Pędziwiatra i inne postacie znane z serii Looney Tunes. SCi ma też prawo stworzyć do 10 gier opartych na postaciach z kreskówek Hanna-Barbera (Tom i Jerry, Flintstonowie, Miś Yogi i inne), a także tytuły z Batmanem w roli głównej. W sumie SCi wyprodukuje 20 gier na różne platformy, zarówno te starsze, jak i next-genowe. Tytuły te tworzone będą w wewnętrznych i zewnętrznych studiach developerskich i zaczną się pojawiać w 2008 roku.

corporate.sci.co.uk

SHORTY

Jednak Convention Center

Entertainment for All – lub w skrócie E for All – taka ostatecznie jest nazwa imprezy,

która ma zastąpić E3, a która nosiła do tej pory robocze miano GamePro Expo. Zmieniła się nie tylko nazwa – targi odbędą się nie obok LA Convention Center, jak wcześniej planowano, lecz właśnie w halach opuszczonych przez E3. Convention Center otworzy się dla graczy w dniach 18-20 X 2007, wstęp kosztować będzie 100 dolarów, a zwiedzający – oprócz oglądania najnowszych produkcji i brania udziału w turniejach – będą mieli możliwość kupowania gier na miejscu.

www.eforallexpo.com

Gears of War PC

Epopei ciąg dalszy. Kolejny zryw nadziei pecetowców na konwersję konsolowego megaprzeboju został zdeptany przez Marka Reina z Epic Games. Tym razem plotki o blaszanym GoW podsycone

zostały przez kilka blogów, które ujawniły, że w sterownikach Nvidii znajdują się wpisy dotyczące tej gry. Wytłumaczenie tego faktu jest, według Reina, proste: konsolowe gry tworzone są z użyciem blaszaków i to na nich musiały hulać odpowiednie narzędzia, co znalazło odzwierciedlenie we wpisach w sterownikach ForceWare. Pierwszy pokaz GoW odbył się zresztą na pececie z dwiema kartami Nvidii, ponieważ X360 fizycznie jeszcze wtedy nie istniał.

www.gearsofwar.com

Kobiety górą!

Składający się wyłącznie z pań team Frag Dolls wygrał finał Rainbow Six Vegas w Cyberathlete Professional League. Sponsor zespołu – Ubisoft – twierdzi, że to pierwszy taki sukces z udziałem całkowicie kobiecego zespołu. W finale panie rozprawiły się z niepokonanym do tej pory zespołem The Unknown. Dziewczyny grały w Rainbow Six Vegas po 12 godzin dziennie od momentu, gdy gra się ukazała. Zespół Frag Dolls powstał w 2004 roku z inicjatywy Ubisoftu w celu promocji tytułów tej firmy, a także obecności kobiet w zdominowanym przez mężczyzn gierkowym biznesie (dziewczyny zabierały głos na konferencjach Women's Game Conference i Women in Games International).

www.fragdolls.com

SiN Episodes – R.I.P.?

Wygląda na to, że SiN Episodes skończy się na pierwszym – niekoniecznie gorąco przyjętym przez recenzentów – odcinku. Przyczyną zawieszenia prac nad kolejnymi epizodami SiN-a miałoby być odejście z Ritual (autorzy gry) wielu ważnych pracowników, w tym jednego z głównych programistów. Tak to jest z tym 'episodic content' – developer nigdy nie może zagwarantować, że ciąg dalszy rzeczywiście nastąpi...

www.sinepisodes.com

Hellgate: London będzie udawać MMOG?

Wiele wskazuje na to, że moduł multiplayerowy Hellgate'a – przyrównywany przez twórców do gier MMOG – oparty będzie na zasadach odpłatności (rozważany jest miesięczny abonament), choć gra zawierać ma również okrojony, bezpłatny tryb sieciowy. Diablo II i Guild Wars – z tych tytułów czerpie inspirację Flagship Studios. Główny nacisk w grze sieciowej położono na grupowe i solowe PvE, PvP zaś będzie stanowić margines rozgrywki. Pojawią się też gildie. Tryb multiplayerowy Hellgate'a zawierać ma fabułę i wszystkie misje z trybu single'owego + dodatki opracowane specjalnie dla multiplaya. Podobnie jak w rozgrywce jednoosobowej, obszary i przedmioty mają być generowane dynamicznie. Specjalna ekipa będzie pracowała nad ciągłym rozwijaniem modułu rozgrywki sieciowej. Prace nad Hellgate'em – swoistym Diablo w trybie pierwszoosobowym – według zapewnień twórców idą znakomicie i bramy piekieł przekroczymy latem tego roku.

www.hellgatelondon.com

www.Spotler.pl 3D TAPETY SMS na 7441
Wszystkie telefony z kolorowymi wyświetlaczami

DZWONKI SMS na | Poli 7441 | Mono 7258 | Real 7641

TOP DZWONKI
Janusz Radek - Psalm dla Ciebie | PHN5892 | MMN18680 | THN5892
Holly Dolly - Dolly Song (Lilva's Polka) | PHN5821 | MMN18582 | THN5821
Kaliber 44 Remix - Imaginarium | PHN5803 | MMN18554 | THN5803
Goda Andrzejewicz - Słowa | PHN4895 | MMN17423 | THN4895
September - Satellites | PHN5308 | MMN19387 | THN5308
Modo - Sanctum | PHN5901 | MMN19607 | THN5901
Virgo - Szansa | PHN5588 | MMN18310 | THN5588
Misrother - Trebles | PHN5676 | MMN18346 | THN5676
Piotr Rubik - Psalm kochania | PHN5916 | MMN18704 | THN5916
Yerba - Melodie wiłki 3 | PHN5651 | MMN18301 | THN5651

HITY MIESIĄCA
Acdsee - Vlasz | PHN5200 | MMN17975 | THN5200
Akcent - French Kiss | PHN5922 | MMN18710 | THN5922
Akcent - Kylie | PHN4893 | MMN17432 | THN4893
Akcent - Jokero | PHN5568 | MMN18287 | THN5568
Andrea Donatio - Wind Of Hope | PHN5574 | MMN18293 | THN5574
Barbarella - Ass Up | PHN4337 | MMN10677 | THN5133
Barka | PHN4481 | MMN16950 | —
Bartek Wrona - Jedna na milion | PHN4115 | MMN16187 | THN4115
Bartek Wrona - Maria (Przytul) | PHN4696 | MMN17224 | THN4512
Benassi Bros ft. Dany - Every Single Day | PHN4663 | MMN17186 | THN4663
Benassi Bros feat. Sandy - Feel Alive | PHN4867 | MMN18654 | THN5867
Blank & Jones - Catch | PHN5571 | MMN18290 | THN5571
Blog 27 - Hey Boy | PHN 4911 | MMN17450 | THN5134
Blog 27 - I Still Dont Know Ya | PHN5753 | MMN18496 | THN5753
Cascada - Everytime We Touch | PHN 5820 | MMN18581 | THN5820
Dunzel - My Arms Keep Missing You | PHN 5564 | MMN18283 | THN5564
Dunzel - Jump | PHN 5923 | MMN18711 | THN5923
East Clubbers - Sexfassy | PHN5834 | MMN18596 | THN5834
Forasco - Insane | PHN 5852 | MMN18615 | THN5852
Gosia Andrzejewicz - Pozwól być | PHN5195 | MMN17971 | THN5195
Kamah - Just Be Good To Me | PHN5573 | MMN18292 | THN5573
Mad Frog - Axel F | PHN 4618 | MMN17117 | THN5144
Mad Frog - In The House | PHN 5941 | MMN18728 | THN5941
Mad Frog - Popcorn | PHN 4720 | MMN17263 | THN5345
Piotr Rubik - Psalm z bukietem konwalii | PHN 5917 | MMN18705 | THN5917
September - It does'n matter | PHN5833 | MMN18670 | THN5883
Roger Sanchez - Lost | PHN5897 | MMN18683 | THN5897
The Drill - The Drill | PHN5782 | MMN18527 | THN5782
Tokio Hotel - Der Letzte Tag | PHN 5635 | MMN18597 | THN5835
Tokio Hotel - Rette Mich | PHN 5115 | MMN17606 | THN5115
Wet Fingers - Hi Fi Superstar | PHN 5787 | MMN18548 | THN5787
Velvet - Rock Down To (Electric Avenue) | PHN 5569 | MMN18288 | THN5569
Virgin - Dwie bajki | PHN 4896 | MMN17435 | THN4896
Virgin - Znak pokoju | PHN 4898 | MMN17437 | THN4607
Bob Sinclair - World, Hold On | PHN 5304 | MMN18063 | THN5304
Dj Kris - Sunrise | PHN 5663 | MMN18533 | THN5663
Dj Magik vs. Mike Farenthide - Get Down | PHN 5905 | MMN18692 | THN5906
Dj Tiesto - Adagio For Strings | PHN 4376 | MMN16752 | THN4376
Dj Tiesto feat. Blasi Jazz- Dance 4 Life | PHN 5907 | MMN18695 | THN5907
Dj Tiesto - Traffic | PHN3524 | 15411 | THN3704
Kaliber 44 Remix - Explosion | PHN 5112 | MMN17803 | THN5366
DKA - Wyboraz mi | PHN 5851 | MMN18614 | THN5851
Mihai - Policeman | PHN 5272 | MMN17589 | —
Siedem.tez - Nie musisz być zły | PHN 5232 | MMN18011 | THN5232
Verba - Moglismy | PHN 5081 | MMN17713 | THN5081
Verba - Życie | PHN 5944 | MMN18730 | THN5944
Aneela & Arash - Chori Chori | PHN 5870 | MMN18657 | —
Ania - Trudno się przyznać | PHN 5915 | MMN18703 | —
Izrael feat. Helena - Arash | PHN 5096 | MMN17778 | —
Boys - Jestes Szalona | PHN 4513 | MMN16982 | —
Boys - Kochana uwierz mi | PHN 4469 | MMN16939 | —
Czesław Niemen - Sen o Warszawie | PHN 5919 | MMN18706 | —
Enrique - London Bridge | PHN 5873 | MMN18660 | —
Fort Minor - Where'd You Go | PHN 5020 | MMN17554 | —
Justin Timberlake - Sexy Back | PHN 5611 | MMN18572 | —
Kasia Cerekwicka - Na kolana | PHN 5074 | MMN17548 | —
Kelis Malus - Piece By Piece | PHN 5910 | MMN18698 | —
Kombi - Pokolenie | PHN 4286 | MMN16846 | —
Madonna - Jump | PHN 5911 | MMN18699 | —
Mandaryna - Stay Together | PHN 5913 | MMN18701 | —
Sally Furtado - Manoater | PHN 5710 | MMN18374 | —
Polska - Ling On A Video | PHN 5772 | MMN18515 | —
Polska - Moving On Stereo | PHN 5912 | MMN18700 | —
Pussycat Dolls - Buttons | PHN 5775 | MMN18518 | —
Rihanna - Unfaithful | PHN 5817 | MMN18578 | —
Sash - Equador | PHN 4206 | MMN16569 | —
Sean Paul - Give It Up To Me | PHN 5880 | MMN18667 | —
Shakira - Hips Don't Lie | PHN 5216 | MMN17891 | —
Stachursky - Jestes moim przeznaczeniem | PHN 5282 | MMN18061 | —
Stachursky - Zkazdym Twym oddechem | PHN 5777 | MMN18520 | —
Sugababes - Push The Button | PHN 4716 | MMN17240 | —
Sweet Lou - Za jeden uśmiech Twój | PHN 5714 | MMN18378 | —
Szczerbiakiewicz&Tramy, Rubik - Niech mówią że.. | PHN 4694 | MMN17218 | —
Teplex - Cieto do cieta | PHN 4394 | MMN15767 | —
Tiziano Ferro - Can't Del Barca | PHN 4515 | MMN16984 | —
Polski | PHN 4533 | MMN17002 | —
Rosi | PHN 4534 | MMN17003 | —
UEFA Champions League | PHN 4341 | MMN16701 | —
Wilki - Jak długo na Wawelu | PHN 4539 | MMN17006 | —
Gilmiraz z Beverly Hills | PHN 1274 | MMN13050 | —
Lilibi | PHN 5854 | MMN18677 | —
Miami Vice | PHN 5633 | MMN18594 | —
Mission Impossible | PHN 3974 | MMN15927 | —
Mitja Miść | PHN 5587 | MMN18309 | —
Mortal Kombat | PHN 3581 | MMN15458 | —
Pulp Fiction | PHN 5172 | MMN17936 | —
Quines Bond | PHN 5945 | MMN18741 | —
Różowa Pantera | PHN 2750 | MMN14696 | —
Shrek | PHN 1703 | MMN15369 | —
Smerfy - Kreskowka | PHN 4388 | MMN16761 | —
Wygrałam całe smsy | PHN 4635 | MMN17137 | —

DZWONKI/ODGŁOSY SMS na 7441
Alarm | DHN6330 | Nokiatry telefon | DHN6430
Ach...ach...ach...łodzki | DHN6941 | Oczarowny dzwonek | DHN6434
Akademicki Śpiewa Dzwoni | DHN6486 | Odwrocmisie, Brak ciuga | DHN6507
Autowstrzymywykrzyknika | DHN6427 | Piramina na brzowniik | DHN6451
Cicha Noc-pyta dzwonek | DHN7094 | Seks w windzie | DHN6597
Dzwonek dobrze | DHN6037 | Skarpetka Nerka Dzwoni odbiorę | DHN6436
Dzwonek idiota | DHN6445 | Toga - farsy telefon odbiezmnie... | DHN6438
Kolekcja dzwonka | DHN6594 | Wariatka dzwoni | DHN6326
Lubie ciasteczka | DHN6635 | Wesołe smsy | DHN6533
Niespodziewany dzwonek | DHN6601 | Zmyślowy sms | DHN6589

Aby pobrać DZWONEK POLIFONICZNY wyślij SMS na numer 7441 w treści wpisz kod elementu (np. PHN5503). Dla Samsunga wpisz 'SHN' zamiast 'PHN' w kodzie. Aby [illegible] (np. PHN5503). Otrzymasz zakładkę WAP, z której należy się połączyć i pobrać element.
Aby pobrać DZWONEK MONOFONICZNY wyślij SMS na numer 7258, w treści wpisz kod elementu (np. MMN18582). Dla Nokii, Samsunga, Motoroli, Sony Ericssona i innych telefonów wpisz 'SO' zamiast 'MMN' w kodzie. Dla Motorol, Alcatela wpisz zamiast 'MMN' w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz '*' (kropka) oraz numer znajomego (np. MMN18582*501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z której należy się połączyć i pobrać element.
Aby pobrać DZWONEK REAL wyślij SMS na numer 7641 w treści wpisz kod elementu (np. THN4701). Tanj telefon musi posiadać skonfigurowany WAP oraz obsługę dzwonków typu REAL (formaty MP3, WAV, AMR, WMA, M4E).
Aby pobrać DZWONKI/ODGŁOSY wyślij SMS na numer 7441 w treści wpisz kod elementu (np. DHN6427). Twój telefon musi posiadać skonfigurowany WAP oraz obsługę dzwonków typu ODGŁOSY (formaty MP3, WAV, AMR, WMA, M4E).
UWAGA! sprawdź w instrukcji lub u operatora jak rozpocząć dzwonka obsługuje twój telefon!

GRY SMS na 7940
Aby pobrać GRĘ JAVA wyślij SMS na numer 7940, w treści wpisz kod elementu dla Nokii Siemensa, Motorol, SonyEricssona (np GHN123). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. Aby wysłać do znajomego wpisz '*' (kropka) oraz numer znajomego (np. GHN123*501234567)

gameloft
Gry dostępne na wszystkie telefony obsługujące gry Java
Alcatel, Bluetu, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Samsung, Siemens, Sony Ericsson
© Gameloft. All rights reserved

GHN3006 2006 REAL FOOTBALL
GHN3071 ASPHALT 3
GHN3070 PRINCE OF PERSIA
GHN3012 BROTHERS IN ARMS
GHN3025 ASPHALT 2
GHN3063 Might & Magic
GHN3050 RAINBOW SIX LOCKDOWN
GHN3026 AIR STRIKE 1944
GHN3058 NEOTERIC'S NOMAD
GHN3036 KING KONG
GHN3067 SZCZURKA MISTA
GHN3043 SPLINTER CELL
GHN3007 AND1
GHN3042 SPLINTER CELL
GHN3064 NAVAL BATTLE
GHN3073 RICOCHET
GHN3011 PRINCE OF PERSIA
GHN3014 RAYMAN 3
3036 - Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. 3067 - © 2006 Sony Pictures Animation, Inc. All rights reserved.

KONKURS! KONKURS! KONKURS!
BROKEN SWORD ANIOŁ ŚMIERCI
Najpopularniejsza gra przygodowa powraca!
W rolach głównych: Borys Szyc i Magdalena Cielecka!
DO WYGRANIA 10 GIER
Wystarczy wysłać SMSa o treści SWORD3 na 7140 i odpowiadać na pytania
Konkurs trwa od 08.01.07 do 28.02.07
Regulamin konkursu na www.spotler.pl

Dostępność MIv - Motorola V300, V400, V500, V600; M7 - Motorola T720, T720i, T722; SE5 - SonyEricsson K200; SE6 SonyEricsson T610, T628, T630, Z200; SE7 - SonyEricsson K700; N30 - Nokia 3510, 3510i; N40 - Nokia 7200, 7200-1, 3200, 3300, 6101, 6200, 6201, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7250, 7250i; N60 - Nokia 3650, 3660, N-Gage, N90; N600 - Nokia 6010, 6020, N70; N6600 - Nokia 6600; SX1 - Siemens SX1; S5x - Siemens M65, ME65, S65, SL65; M5x - Siemens M50, ME50, SL55, C60; MTx - Siemens M750, C65, SL45, SL45i, M65i; E7x - Samsung E600, E700, E710, E720, E800; SCx - Samsung C100, S300, S350, V200, X100.

Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dźwiękowe polifoniczny musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfiguracyjnego. Więcej szczegółów znajdziesz na www.spotler.pl/pomoc. Usługa dostępna w sieciach PLAY, PLUS, ORANGE, IDEA i Polkomtel z numerem +7402 wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto) + koszt wysłania SMS pod numer 7258 wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto) + koszt wysłania SMS pod numer 7140 wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto) + koszt wysłania SMS pod numer 7640 wynosi 4,88 zł brutto (4 zł netto) + koszt wysłania SMS pod numer 7940 wynosi 7,32 zł brutto (6 zł netto). Regulamin serwisu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl. Regulamin konkursu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl. Usługa WAP wymaga skonfigurowania telefonu. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących konfiguracji telefonu skontaktuj się z Regulaminu. Jeśli masz problemy z pobraniem zamówionego dzwonka, wyślij e-mail z dokładnym opisem problemu na adres help@spotler.pl lub zadzwoń pod numer 0-22 338-60-16, co dzień do godz. 22 (koszt połączenia wg taryfy operatora).

TAPETY SMS na 7441
WHN6782 WHN8440 WHN8557 WHN6011 WHN6965 WHN1887 WHN5693 WHN479 WHN7354
WHN6605 WHN3237 WHN2737 WHN6898 WHN5842 WHN8788 Się Ci serce moje spętane życie we dwoje WHN8288 WHN7443 Golf WHN7545
WHN5480 WHN3235 WHN4338 WHN6873 HENRY 14 WHN7241 WHN3772 WHN5858 Caluski
WHN7065 WHN1533 WHN7317 WHN4291 WHN4769 WHN4388 WHN7427 hey Beatles! WHN7415 WHN4286
WHN8964 WHN6010 WHN7240 WHN6662 WHN5537 WHN6425 WHN6812 WHN6969 WHN8868
WHN2978 WHN7228 WHN7877 WHN7357 WHN7186 WHN7214 WHN5543 WHN5449 WHN311
WHN7679 WHN4284 WHN1941 WHN6901 WHN4774 WHN4436 PASSAT WHN6871 WHN6966 WHN7203
LAMPARD 8 WHN6675 WHN3697 WHN8697 WHN7699 Mistrz Polski 2006 WHN3827 WHN7253
WHN6235 MAYBACH WHN7682 DEYNA 10 WHN7149 WHN6708 Milan WHN5942 WHN7470 WHN3001 Kocham Piwo, ho chodzę po nowe! WHN5499 WHN4618
WHN8774 WHN4944 Ford WHN7324 WHN7657 WHN6906 WHN6537 WHN7309 WHN7105 WHN6607
WHN7648 WHN4458 WHN5686 BMW WHN4343 WHN3901 CHAMPIONS LEAGUE WHN2763 WHN4341 Audi WHN7311
WHN3956 Kocham Cię tak że aż mi sił brak WHN8286 WHN3240 WHN7367 WHN2478 trening czyni HISTRZA ! WHN7319 WHN7384 WHN6805 RONALDINHO 10 WHN6878
WHN3340 WHN4384 Kocham Cię Wyślij... WHN5493 WHN7381 WHN5229 WHN4353 WHN601 WHN6314 WHN7478 WHN4931
WHN219 WORLD CUP WHN5481 WHN7278 WHN198 Kocham Cię MISIACZKU WHN5698 WHN2465 WHN1944 WHN7337 Arsenal WHN1333

PROMOCJA 1 zł TAPETY SMS na 7140
WHN3452 WHN6013 WHN6162
WHN1133 WHN340 WHN5602
WHN6347 WHN6578
WHN6841 WHN2481 WHN2490
WHN1857 WHN5243 WHN911
WHN6611 WHN6015 WHN3054
WHN6825 WHN316 WHN185
Aby pobrać TAPETĘ za złotówkę wyślij SMS na numer 7140, w treści wpisz kod elementu (np. WHN141). Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz '*' (kropka) oraz numer znajomego (np. WHN141*501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z której należy się połączyć i pobrać element.

ANIMACJE / WYGASZACZE SMS na 7441
KHN546 KHN552 KHN65
KHN628 KHN79 KHN636
KHN529 KHN206 KHN100
KHN551 KHN553 KHN388
Aby pobrać ANIM./WYGASZACZ wyślij SMS na numer 7441, w treści wpisz kod elementu (np. KHN546). Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz '*' (kropka) oraz numer znajomego (np. KHN546*501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z której należy się połączyć i pobrać element.

MAPA W KOMÓRCE SMS na 7940
Polska GHN1211
Gdańsk GHN1220
Kraków GHN1219
Lublin GHN1217
Łódź GHN1216
Poznań GHN1218
Szczecin GHN1215
Toruń GHN1214
Warszawa GHN1213
Wrocław GHN1212
Dostępność: N30/N40/N60 N6600/S5x/M5x/SE5/SE6 SE7/MT/Mv/E7x/S5x/MTx
Szukaj Mirki

CrimeCraft

Zapowiedziano nową grę z gatunku MMOG, osadzoną we współczesnych realiach, a imię jej CrimeCraft. Pozwoli ona graczom wziąć udział w politycznym, gospodarczym i społecznym życiu wielkiego miasta. Za złudzenie egzystencji w prawdziwej, zmieniającej się metropolii (nazwanej – jakże oryginalnie – Megapolis) odpowiadać ma potężne AI, zaś wysoką jakość oprawy zapewni Unreal Engine 3. CrimeCraft pozwoli graczom posiadać nieruchomości i samochody, prowadzić sklepy, magazyny, banki i fabryki, walczyć o terytoria w wojnach gangów (autorzy zapowiadają system walki unikalny w skali MMOG), wybierać różne profesje i zmieniać je podczas gry. Świat interesów i polityki przenikać się będzie ze światkiem przestępczym. CrimeCraft powstaje na PC, X360 oraz PS3. Zobaczymy, czy człon „Craft" w nazwie wystarczy, by podskoczyć Warcraftowi.

www.crimecraft.com

STICKY

LotR: The White Council – R.I.P.?

W Sieci pojawiły się plotki, jakoby prace nad The White Council – erpegiem osadzonym w świecie Tolkiena – zostały wstrzymane. Z ewentualną stypą po Białej radzie trzeba się jednak wstrzymać do momentu, aż informację tę potwierdzi jakieś wiarygodne źródło. Electronic Arts póki co milczy.

whitecouncil.ea.com

Duży dodatek do Obliviona

Shivering Isles – bo taki tytuł nosić będzie rozszerzenie – zapewnić ma ponad 30 godzin zabawy w krainie rządzonej przez boga szaleństwa Sheogoratha, do której dostaniemy się przez portal w Nibben Bay. Dodatek wprowadzi nowe questy i potwory, ale przede wszystkim udostępni graczom nowy obszar, który będzie się zmieniał w zależności od podejmowanych przez nich decyzji. Przed oblicze szalonego boga trafimy w drugim kwartale bieżącego roku.

www.elderscrolls.com

SHORTY

Capcom zainteresowany filmowymi licencjami

Znany producent gier zamierza nawiązać bliższą współpracę z amerykańską fabryką snów. Rozważa nawet wysłanie do Hollywood przedstawicieli ze swojej japońskiej centrali, by zadbali o pozyskiwanie filmowych licencji. Powodem zainteresowania Capcomu produkcją gier na podstawie filmów są rosnące koszty tworzenia tytułów na next-geny, które to koszty producent chce powetować sobie docierając z grami na podstawie filmów do jak najszerszego grona odbiorców. Capcom jednak nie zamierza porzucić na rzecz egranizacji swoich własnych serii. Można mieć nadzieję, że egranizacje będą prezentować jakiś poziom – odpowiadać za nie mają ci sami developerzy, którzy pracują nad oryginalnymi produkcjami Capcomu.

www.capcom.com

8 mln graczy!

Oczywiście chodzi – jakże by inaczej – o World of Warcraft, który może się już poszczycić ponad 8 milionami abonentów. Najwięcej graczy przemierzających Azeroth pochodzi z Chin (3,5 mln), drudzy pod względem liczebności są użytkownicy z Ameryki Północnej (2 mln), 1,5 mln pochodzi zaś z Europy. Tym samym Azeroth ma więcej mieszkańców niż np. Azerbejdżan (niecałe 8 mln) czy Szwajcaria (7,5 mln) i gdyby był rzeczywistym krajem, uplasowałby się pod względem zaludnienia na 94 miejscu.

www.worldofwarcraft.com

Żegnamy się z Dark Sector

Jeszcze miesiąc temu martwiliśmy się, że pecetowa wersja Dark Sector nadejdzie najwcześniej pod koniec roku, teraz zaś musimy z żalem poinformować, że poszła do piachu. Po tym, jak z oficjalnej strony gry znikło logo PCCD, wydawca potwierdził obawy graczy – Dark Sector PC został uśmiercony.

www.darksector.com

Carmack o nowej grze id Software

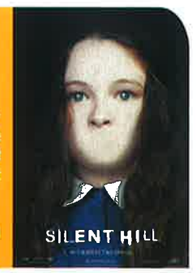
John Carmack uronił słów kilka na temat projektu, nad którym pracuje obecnie z id Software. Ma to być całkiem nowa gra, niezwiązana ze znanymi seriami shooterów id. Co ciekawe, ma być czymś więcej niż tylko FPS-em i ma odchodzić – również w kwestii gameplaya – od standardowej dla id formuły (czyżbyśmy mieli dostać coś więcej niż prezentację nowego silnika? Porządną pod każdym względem grę?). Engine napędzający nowe magnum opus id budowany jest wokół rozwiniętej technologii MegaTexture z Quake Wars. Megatekstury będą nakładane nie tylko na teren, lecz... na wszystko, co zapewnić ma niesamowitą szczegółowość świata. Developer nie zamierza porzucać swych słynnych serii, lecz chce dodać do nich kolejną.

www.idsoftware.com

Filmowy Silent Hill 2

Dobra wiadomość dla fanów Cichego Wzgórza – będzie sequel filmowej adaptacji tej gry. Reżyserem będzie ponownie Christophe Gans, a scenariusz wyjdzie spod ręki Rogera Avary'ego. Gans zdradził, że produkcja już ruszyła.

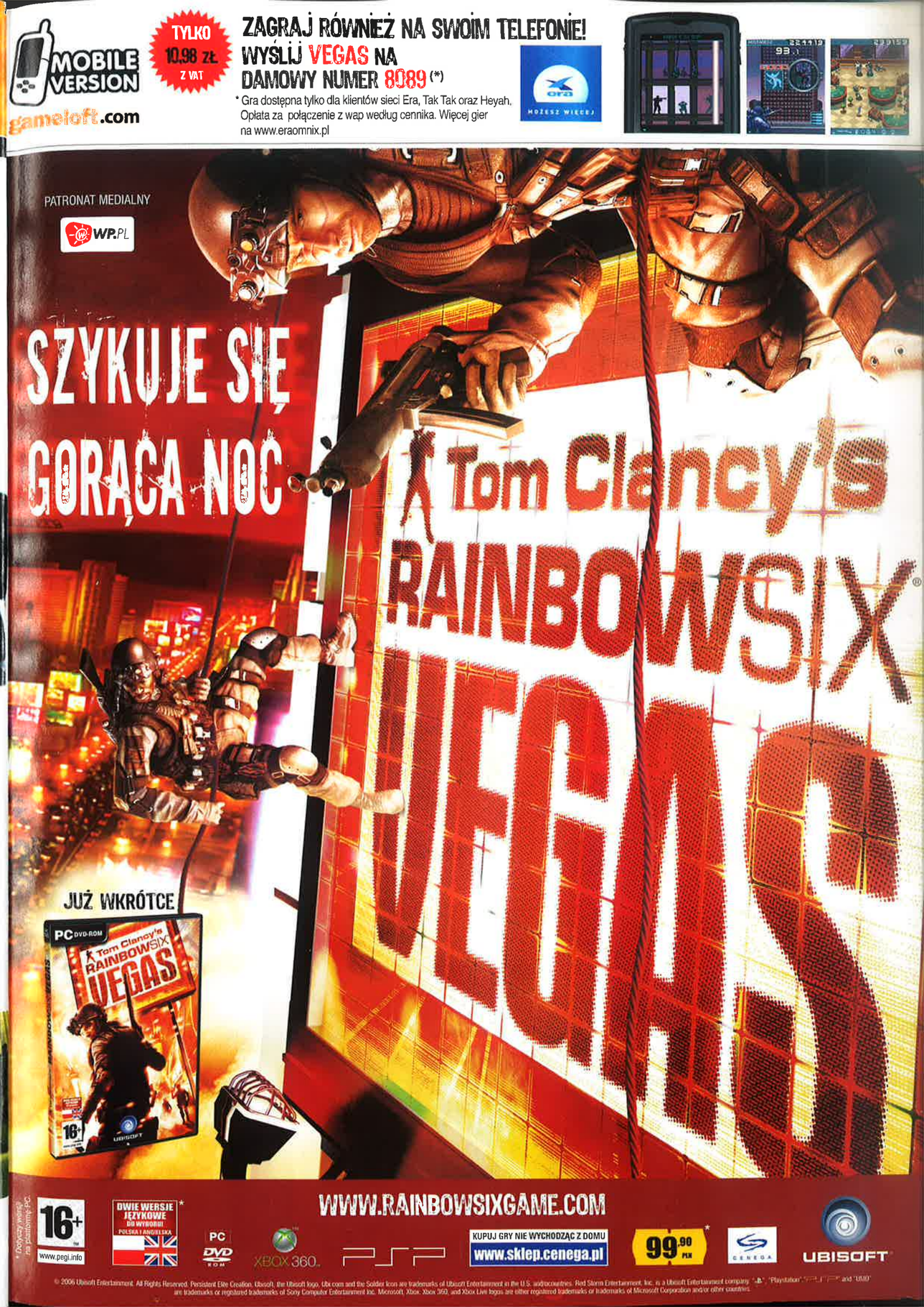
www.sonypictures.com/movies/silenthill



Teenage Mutant Ninja Turtles

Tuż przed premierą nowych filmowych Żółwi gracze dostaną w swoje ręce grę z zielonymi pożeraczami pizzy w roli głównej. Akcja gry (bardzo ściśle związana z filmem, choć pojawią się postacie spoza ekranu) osadzona będzie w Nowym Jorku opanowanym przez łotrów i dziwaczne pozaziemskie... cosie. Przed Żółwiami największe wyzwanie w życiu – zagrożona będzie nie tylko ludzkość, lecz także ich przyjaźń. Leonardo i Splinter będą zmuszeni uratować nie tylko Nowy Jork, lecz także Raphaela, Donatello oraz Michelangelo, których kusić będzie „ciemna strona mocy". Twórcy obiecują emocjonujące pojedynki (z dokładnym odwzorowaniem stylu walki każdej postaci), zapierające dech w piersiach akrobacje (w końcu gra pożyczyła silnik od Księcia Persji) i elementy klasycznych platformówek. Głosów czterem ninja udzielą filmowi aktorzy. Gracze na całym świecie zzielenieją już 13 marca.

www.ubi.com



- PRODUCENT: DEEP RED GAMES
- WWW.CODEMASTERS.COM/HOSPITALTYCOON
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2007

QN'IK | KOPIUJ & WKLEJ Z THEME HOSPITAL

HOSPITAL TYCOON

Podczas gdy Peter Molyneux się rozdrabnia, biorąc udział w tworzeniu kilku produkcji jednocześnie dla największych koncernów w branży (EA i Microsoftu), Deep Red Games robi nieformalny remake jednej z jego najsympatyczniejszych gier – Theme Hospital.

Gdy zobaczyłem screeny z Hospital Tycoona, od razu przypomniałem sobie te piękne zarwane noce, kiedy to leczyłem ludzi z kompleksu Elvisa, strzelałem do wszędobylskich szczurów (!) i z radością obserwowałem, jak mój w trudach robiony szpital przynosi zyski dosłownie na każdym kroku (szczytem szczytów było pobieranie od pacjentów opłat za skorzystanie z ławek w poczekalni – każdy, kto usiadł choćby na sekundę, płacił 20 zielonych!). Dzięki nowej grze Deep Red Games być może już za kilka miesięcy znów przyodzieję fartuch...

Nie od razu szpital budują

Ekipa ta nie jest początkująca, jeśli chodzi o tycoony. Spod jej klawiatur wyszły już takie tytuły jak Monopoly Tycoon, Vega$: Make It Big! czy nie tak dawno recenzowany (i chyba najsłabszy) Tycoon City: New York. Tym razem autorzy zdecydowali się wypłynąć na nieznane wody – zrobić grę niezwykle dowcipną, a przy tym **pozwalającą na zabawę tak „niedzielnym" graczom, jak i hardkorowym miłośnikom menedżerów.** Trzymam kciuki: do tej pory nikomu się taka sztuka nie udała.

Cień doktor Zosi

Jedyne, co mnie martwi, to powtarzające się w materiałach prasowych nawiązanie do oper mydlanych – **Hospital Tycoon ma być takim interaktywnym „Ostrym dyżurem" na wesoło.** Esencją gry będą nie słupki i wskaźniki, ale relacje między lekarzami, pielęgniarkami i pacjentami. Oczywiście znacząco na nie wpływać mają wszelkie twoje działania. Wcielasz się tu bowiem w menedżera, którego głównym zadaniem – poza pozyskiwaniem pieniędzy – jest zrobienie ze szpitala miejsca, w którym każdy by chciał przebywać. Niewykonalne?

Wielkie deja vu

Oczywiście za niemal każdy element będziesz odpowiadał osobiście. Podobnie jak to było w Theme Hospital, zadbasz o zatrudnianie personelu, wynalazki, porządek itp. **Największym twoim wrogiem mają być epidemie.** Jeśli nie opanujesz ich odpowiednio szybko, w całym szpitalu zapanuje chaos, z którym już raczej nie będziesz w stanie sobie poradzić.

Problemy, z którymi przychodzić będą pacjenci, nie będą typowe, znane z kolejki do rejestracji. Do bram szpitala zapukają np. ludzie chorzy na stres, robiący z nich zombi, z syndromem orzeszka ziemnego (!) i tym niepodobne. Aby skutecznie ich wyleczyć, potrzebna będzie specjalna aparatura, którą oczywiście wcześniej należy odkryć i wybudować odpowiednie pomieszczenia.

Idzie nowe stare

Jeśli powyższy opis wydaje ci się znajomy, bez wątpienia miałeś już kiedyś styczność z produkcją Petera Molyneux. Nic dziwnego – **prawie wszystko w tej grze, począwszy od założeń, na grafice kończąc, jest żywcem ściągnięte z Theme Hospital.** Jedynym elementem, którego nie widziałem w tamtej produkcji, jest wątek relacji między członkami personelu. **Powiedzmy, bardzo bliskich reakcji.** Ale co z tego wyniknie dla gry, na razie jednak nie wiadomo.

Prawie wszystko w tej grze, począwszy od założeń, na grafice kończąc, jest żywcem ściągnięte z Theme Hospital.

Osobiście nie mam żadnych pretensji do Deep Red Games, że w dość bezczelny sposób kopiuje pomysły swojego uznanego kolegi. Ewentualny proces o plagiat zostawiam twórcy Bullfroga, jeśli ten będzie czuł się szczególnie urażony. Ja się tylko cieszę, że ktoś ponownie podjął ten niezwykle sympatyczny temat – mam nadzieję, że „remake" dorówna pierwowzorowi.

A przy okazji: może ktoś zrobiłby sequel Theme Parku?... **|CDA|**

Zobacz, siostro, tak się reanimuje metodą usta-usta.

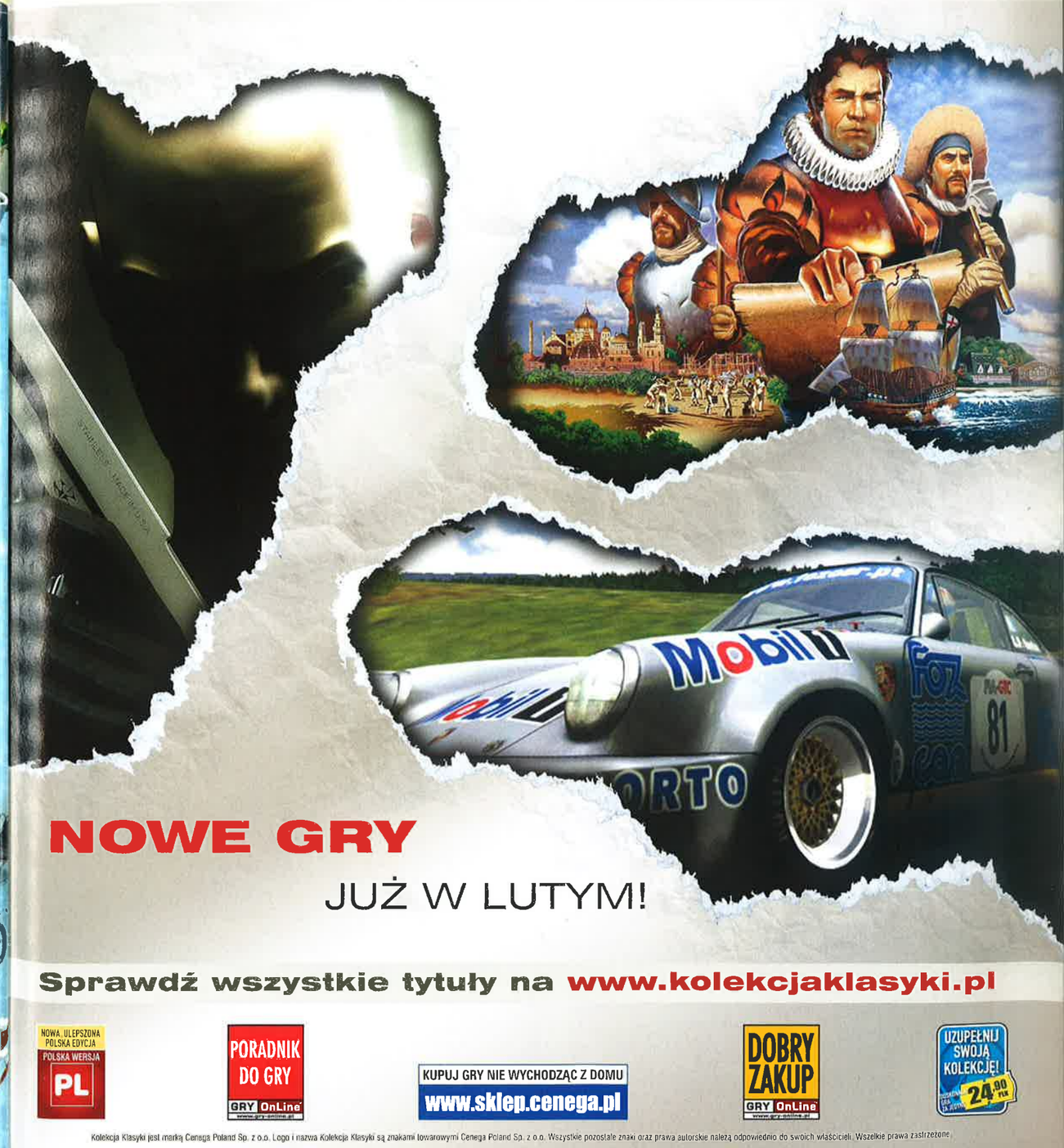
Chciałem być badany przez proktologa, a nie patologa!

NAJCHĘTNIEJ KUPOWANE GRY KOMPUTEROWE W POLSCE!

Kolekcja Klasyki - WYDARZENIE ROKU według portalu Wirtualna Polska.

NOWOŚĆ NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI



NOWE GRY

JUŻ W LUTYM!

Sprawdź wszystkie tytuły na www.kolekcjaklasyki.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA POLSKA WERSJA PL

PORADNIK DO GRY GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 24,90 PLN

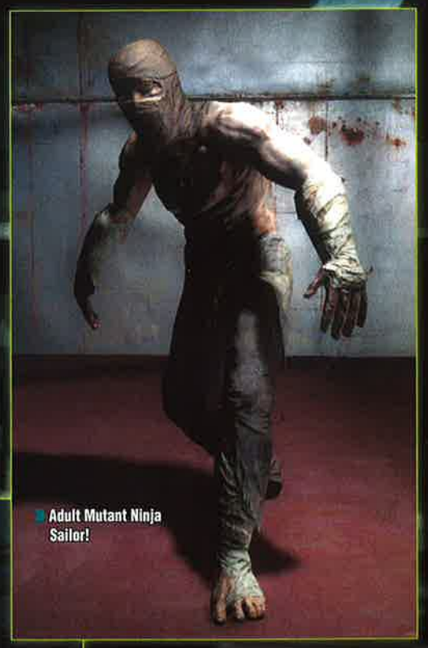
Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

- PRODUCENT: ACTION FORMS
- DATA PREMIERY: KONIEC 2007
- WWW.ACTION-FORMS.COM

EUGENIUSZ SIEKIERA | ARKTYCZNE PIEKŁO

CRYOSTASIS
SLEEP OF REASON

Pora na kolejny horror na PC! Tym razem skoczą nam do gardła przerażające człekopodobne istoty, okupujące ciemne, wilgotne i wąskie kajuty atomowego lodołamacza, który ongiś utknął w wiecznych lodach Arktyki.



Adult Mutant Ninja Sailor!

Ale beka! (Bo na całym lodołamaczu nie ma kostki lodu do coli...)

Mamy rok 1968. Bohaterem naszej opowieści jest Aleksander Nestierow, meteorolog pracujący od lat w radzieckiej stacji badawczej Pole 21. Razu pewnego dość niefortunnie zawita w nieprzyjazne progi olbrzymiego, zaginionego przed laty okrętu, a tam przyjdzie mu dokładnie spenetrować kilometry pogrążonych w mroku korytarzy i spotkać się oko w oko z częścią załogi, która jakimś cudem ocalała z katastrofy. Dodajmy, że słowo „ocalała" w tym przypadku nie jest zbyt fortunnym określeniem...

Cold...emned?

Jeśli wierzyć przedpremierowym obietnicom, każda z ponad 15 rodzajów napotkanych w grze paskud będzie miała indywidualny zestaw cech, a także przypisane wyłącznie jej umiejętności. Kiedy patrzyłem na kilkuminutowy zwiastun, nasuwały mi się jednoznaczne skojarzenia. Zarówno wygląd owych poczwar, jak i ich zachowanie przypominały jak żywo świrów z Condemned. To komplement, jakby kto pytał.

W licznych starciach posłużymy się znalezioną bronią: ma być tego łącznie **8 sztuk**, więc na zawrót głowy nie ma w tym względzie co liczyć. Warto w tym miejscu dodać, że **postawiono na autentyzm i realizm**. Nie znajdziemy żadnych blasterów, karabinów plazmowych czy innych wymyślnych bzdur. Wszystkie przygotowane przez twórców modele pukawek mają odpowiadać realiom czasów, w których toczy się akcja gry.

Nie będziemy pozostawieni zupełnie na pastwę losu. Oprócz gnatów z pomocą przyjdzie nam również garstka bohaterów niezależnych (ma być ich siedmiu). To głównie dzięki nim poznamy równie tajemnicze, co tragiczne losy załogi przeklętego okrętu. Jakim cudem na pokładzie ostało się tylu normalnych, nietkniętych mutacją ludzi, pojęcia nie mam. Pozostaje mieć nadzieję, że zostanie to zgrabnie wytłumaczone i cała opowiastka będzie się jako tako kupy trzymała.

Mentalna penetracja

Najfajniejsze pozostawiłem na koniec. Spośród wszystkich podobnych dreszczowców projekt chłopaków z Action Forms wyróżnia jedno – umiejętność głównego bohatera zwana Mental Echo. Na czym to ma polegać? W wielkim skrócie – na wdarciu się we wspomnienia ukryte gdzieś w podświadomości innej osoby, by dzięki temu zmienić jej zachowanie w przeszłości. To zaś z kolei siłą rzeczy powinno wpłynąć w istotny sposób na rozwój wypadków w przyszłości. O ile dobrze rozumiem, Mental Echo będzie swego rodzaju „mentalną maszyną czasu", ograniczającą się do ściśle wybranej postaci. O ogromnym potencjale drzemiącym w takowym rozwiązaniu mówić chyba nie muszę, pytanie tylko, w jakim stopniu zostanie on wykorzystany?

I proroctw

Data premiery jest póki co tajemnicą. Jedne źródła podają 4. kwartał br., inne z kolei nie bawią się w wizjonerstwo, pisząc po prostu: będzie, kiedy będzie. Oby było. I oby kriosta za zakończyła się ekstazą... |CDA|

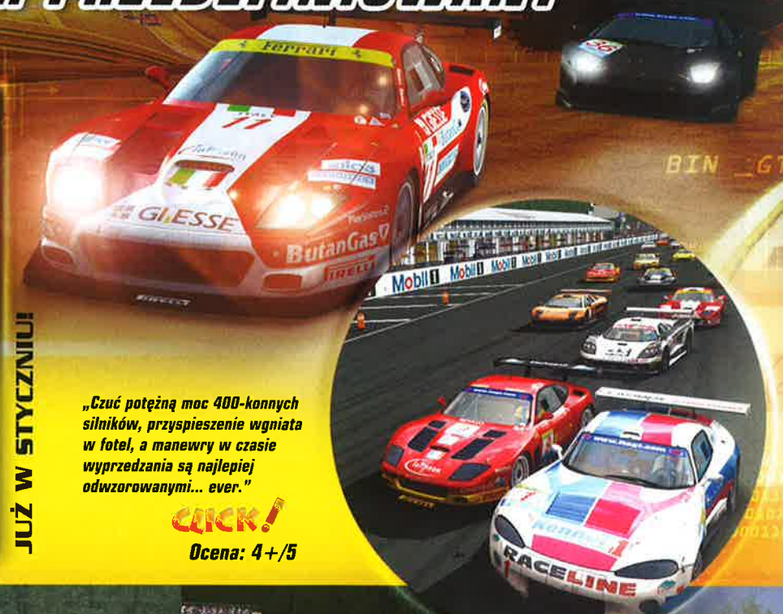
Następca najlepszej symulacji jazdy samochodem wyścigowym

GTR 2

FIA GT RACING GAME

REALIZM PRZEDEFINIOWANY

JUŻ W STYCZNIU!



„Czuć potężną moc 400-konnych silników, przyspieszenie wgniata w fotel, a manewry w czasie wyprzedzania są najlepiej odwzorowanymi... ever."

CLICK!

Ocena: 4+/5

• Ścigaj się w oficjalnych wyścigach międzynarodowej federacji FIA po istniejących w rzeczywistości torach.

• Zasiądź za kółkiem jednego ze 140 odwzorowanych z wyjątkową dbałością o szczegóły samochodów klasy GT.

• Wskocz do ogólnoświatowej ligi graczy GTR2 i graj na serwerach rozstawionych po całym globie!

3+ www.pegi.info

PL POLSKA WERSJA

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

SIMBIN DEVELOPMENT TEAM

10TACLE STUDIOS

AAA CAPITAL ATLANTIC

i2

REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN

GTR 2 FIA GT Racing Game – Wyprodukowana przez AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 KG - © 2006 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Opublikowana przez 10TACLE Publishing GmbH i rozwijana przez SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Wszystkie prawa zastrzelone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do odpowiednich właścicieli. Na oficjalnej licencji FIA GT CHAMPIONSHIP.

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Pomoc techniczna: (22) 868 52 61.

- PRODUCENT: THE FARM 51
- DATA PREMIERY: 2007
- WWW.THEFARM51.COM

EUGENIUSZ SIEKIERA | NIEFORMALNY SPADKOBIERCA PAINKILLERA!

Nóg nie myli przez 300 lat, to i maskę wolę nosić...

Gość walnął z grubej rury!

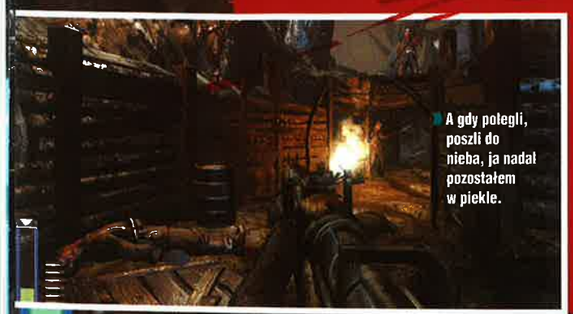
Biologty o napędzie metanowym? :)

NecroVisioN

Two Worlds. Infernal. Wiedźmin. Chrome 2. Na palcach jednej ręki można policzyć dobrze rokujące rodzime produkcje. Do tej krótkiej listy dołączył ostatnimi czasy NecroVisioN.

Opisywanej tu gierce najbliżej będzie **do naszego najlepszego eksportowego towaru, czyli Painkillera.** Począwszy od technicznej strony gry (NecroVisioN napędzany jest przez silnik dzieła People Can Fly), skończywszy zaś na sposobie prowadzenia rozgrywki. Wreszcie sam klimat towarzyszący naszym zmaganiom ma być zbliżony do tego, co znamy z PK. Z tą drobną różnicą, że NecroVisioN będzie jeszcze bardziej... ponury.

Według wszelkich znaków na niebie i ziemi dzieło The Farm 51 zapowiada się na piekielnie (nomen omen) szybkiego, dynamicznego FPS-a, w którym mózg odstawimy na półkę z napisem „nieużywane", a palec wskazujący spuchnie od szaleńczego naciskania spustu. To tylko jedna strona medalu. Możliwy ponoć również będzie wariant zabawy „po cichu", z dala od świstu kul i ostrej zadymy, przygotowany specjalnie dla tych graczy, którzy zapomnieli, co to refleks i celne oko. Wynika z tego zatem, że dany poziom będzie można ukończyć na kilka różnych sposobów.



A gdy polegli, poszli do nieba, ja nadal pozostałem w piekle.

Wymysł wariata?

Fabuła, trzeba przyznać, wydaje się nieźle zamotana i przypomina koszmarny sen. Rzecz się dzieje podczas I wojny światowej. Mamy rok 1916, ludzkość zdaje swój najtrudniejszy sprawdzian w dziejach, śmierć zbiera ponure żniwo, ale nikt, kto żyw, nie jest świadom, że pod naszymi stopami, głęboko w czeluściach ziemi żyją sobie jak gdyby nigdy nic **wampiry**. Pradawna rasa od wieków egzystuje z dala od promieni słonecznych i problemów, jakie gnębią rodzaj ludzki. Jednak fascynacja czarną magią niesie ze sobą rychłą zgubę. Wampiry nieświadome niebezpieczeństwa otwierają portal do **królestwa demonów**. Wybucha wielki konflikt, a z czasem szala zwycięstwa niebezpiecznie zaczyna przechylać się na korzyść czortów. Zdesperowani krwiopijcy widzą ostatnią iskierkę nadziei. **Ludzi**.

Gra zapowiada się na piekielnie (nomen omen) szybkiego, dynamicznego FPS-a.

Walcz o przetrwanie swoje... i ludzkości

Tutaj my wkraczamy do akcji. Wcielamy się w młodego amerykańskiego żołnierza, który zaciąga się do brytyjskiej armii i przybywa na front. Szybko jednak przekona się, że wojenna zawierucha jest dopiero początkiem koszmaru... Jak łatwo zauważyć, **gra rozpocznie się jak klasyczny, wojenny FPS**, w którym walczyć będziemy z żywymi ludźmi, **by z czasem przekształcić się w mroczny, ponury horror**. W jego trakcie zmierzymy się z watahami demonów, nieumarłych i innych mieszkańców piekielnych otchłani. Dla mnie, bomba! Nie powinno również zabraknąć machin bojowych oraz olbrzymich, trudnych do ułuczenia bossów, z których notabene PK słynął.

Będzie z czego strzelać

Asortyment narzędzi zniszczenia, zgodnie z duchem gry, będzie dwojakiego rodzaju. Z jednej strony otrzymamy klasyczne pistolety i karabiny odpowiadające realiom historycznym, z drugiej zaś nie zabraknie charakterystycznego uzbrojenia, którym posługiwać się będą wampirze i demoniczne zastępy. Obiecuje się również sporo w kwestii walki wręcz. Dostępne mają być rozmaite kombinacje ciosów zwiększające naszą efektywność w bliskim starciu z nieprzyjacielem.

Jak wspomniałem, grę napędza silnik Painkillera, oczywiście odpowiednio zmodyfikowany i ulepszony. NecroVisioN jest bowiem przygotowywany równocześnie na PC i Xboxa 360. Nie zabraknie też rozbudowanego trybu multi, w którym pojawi się każda ze stron konfliktu znana z single'a. **Premiera najprawdopodobniej jeszcze w tym roku.** |CDA|

Wyrusz w piracką podróż po Karaibach!

Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

„To pełna wspaniałej przygody piracka gra akcji! Świetna grafika i niepowtarzalna grywalność! Gorąco polecam!" WP.PL

www.tortugagame.com

POLSKA WERSJA PL NAPISY

PC DVD ROM

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

99,90 PLN

CENEGA

ASCARON

© 2007 Ascaron Entertainment (UK) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. www.ascaron.com

- PRODUCENT: NADEO
- DATA PREMIERY: MARZEC 2007
- WWW.TM-UNITED.COM

GREGORIUS | MANIA ŚCIGANIA

TrackMania United

Trudno jest wyobrazić sobie ścigałkę, która zdolna byłaby skupić wokół siebie graczy tak, jak uczynił to chociażby World of Warcraft. No bo jakby to wyglądało? Wbrew pozorom, zadanie może jednak nie być takie trudne. Chłopcy z Nadeo kolejną częścią TrackManii, prócz samotnych wysp, chcą zawojować spory kawałek internetowego lądu.

Flower power!

...Bo autostradę Polacy budowali.

Podwozie wysunięte, schodzę do lądowania.

United, bo tak się ma zwać, będzie czwartą już odsłoną wyścigów rodem z kraju żabojadów. Wcześniejsze części zapewniły sobie dobre noty przede wszystkim dzięki zwariowanym torom, przepełnionym wręcz unikatowymi dla wyścigów elementami oraz niesamowitym tempem i miodnością rozgrywki. Również z grą po sieci nie było problemu. Jedna z TM, Nations, została nawet stworzona specjalnie z okazji mistrzostw Electronic Sports World Cup.

Dobre kombo nie jest złe

O poprzedniczkach TrackManii United nie wspominam przypadkowo, gdyż owe gry będą właściwie podstawą nowej produkcji znad Sekwany. Developerzy uznali, że najlepszym wyjściem będzie połączenie wszystkiego, co dobre z poprzednich części i dorzucenie do tego nowatorskich rozwiązań dla gry sieciowej. Nie powiem, zabieg ten śmierdzi nieco pójściem na łatwiznę – z drugiej strony jednak, jak obiecują twórcy, gra będzie mimo wszystko produkcją nowatorską.

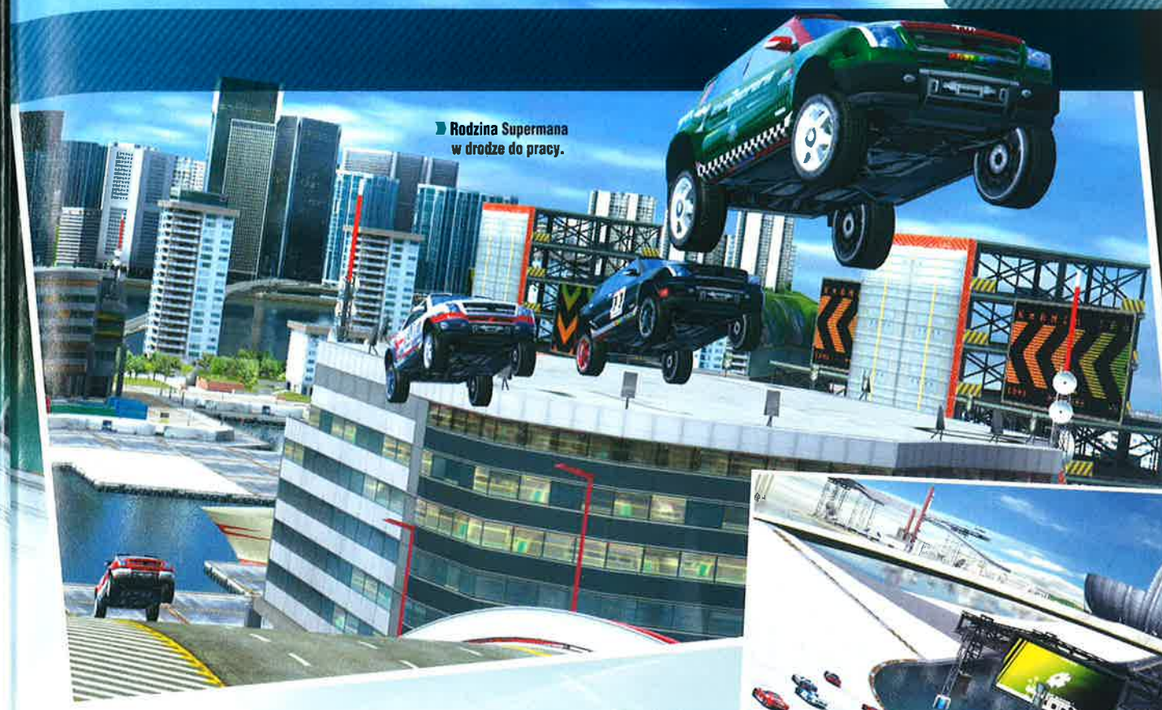
O ile w innych grach wszelkiego rodzaju edytory używane są głównie jako respiratory sztucznie przedłużające życie programu, tak w TrackManii są one zawsze integralną częścią i co tu mówić – jedną z głównych atrakcji. Pierwszy, najważniejszy, służy do budowania torów. Za jego pomocą można stworzyć niemal każdą, pokręconą jak włoskie spaghetti trasę i jest to na tyle łatwe, że nikomu nie sprawi problemów. Twórcy postawili tu na sprawdzoną już, przedszkolną metodę, czyli klocki. Spośród przeszło 1000 elementów wybieramy te, które nam odpowiadają i... ścigamy się do woli! A będzie po czym, gdyż na trasach bez problemu można umieścić mnóstwo niecodziennych elementów. Wielkie pętle, wyskocznie, rampy, szalone zakręty i inne bajery na drodze to w świecie TrackManii normalka!

TrackMania United to połączenie wszystkiego, co dobre w poprzednich częściach z nowatorskimi rozwiązaniami dla gry sieciowej.

Równie prosty w obsłudze ma być edytor sekwencji wideo. Pozwoli on nie tylko zmienić wiele parametrów filmu, ale i zapisać go w różnych popularnych formatach, by później prezentować go na forum graczy lub zanudzać nielubianą ciocię. Tak samo jest z edytorem pojazdów – całkowita zmiana wyglądu auta czy wprowadzenie ulepszeń będzie kwestią kilku kliknięć.

Gaz do sieci

Mimo że do gry dołączono potężny tryb single player, na który składają się 3 rodzaje rozgrywki do wyboru oraz około 200 map, uśmiech na twarzach graczy powinno wywołać przede wszystkim sieciowe szaleństwo. Dopiero tutaj TrackMania United nabiera kolorów. Do gry ma być dołączony całkowicie zintegrowany system obsługi graczy online, który niesamo-



Rodzina Supermana w drodze do pracy.

Skoro są kina, to może być i plaża dla samochodów...

wicie ułatwi zabawę w Internecie. Opierał się będzie na indywidualnych kontach i niezależnie, czy chodzi tu o wyszukiwanie gier, ściąganie dodatków czy o zwyczajną wymianę plików, wszystko ma być szybkie i proste, zupełnie jak wysyłanie e-maili. Wszelkie zaś operacje na stworzonych przez siebie torach, samochodach i plikach wideo będą przeprowadzane na miedziakach, czyli specjalnej walucie, którą można zdobyć w grze m.in. przez handel lub wygranie danego wyścigu.

Bardzo ciekawym elementem gry są rankingi najlepszych. Prowadzone na żywo, zależnie od wyboru, w skali kraju, regionu bądź wśród grupki znajomych obejmować będą czasy przejazdów każdej dostępnej w grze single player mapy. Co więcej – prócz wyniku zawsze będzie można podejrzeć jazdę lidera! Pomoże w tym ghost rider, czyli zapis jego wyścigu. Można rywalizować, ale i trenować. Miłe!

Nowy lakier

Jeśli wierzyć screenom, TrackMania United będzie wyglądać ślicznie. Twórcy zapowiadają, że w porównaniu do poprzednich części gruntownie odświeżyli grafikę, szczególny nacisk kładąc na system oświetlenia i kształt bloków – nie warto zatem obawiać się o wrażenia estetyczne. Poprawki nie ominęły również samych styli z poprzednich części, które zostały dopieszczone i dostosowane do nowych możliwości silnika. Oprócz tego całkowitej przebudowie uległ jeden z nich – Stadium. Tu zmiany zaszły naprawdę daleko.

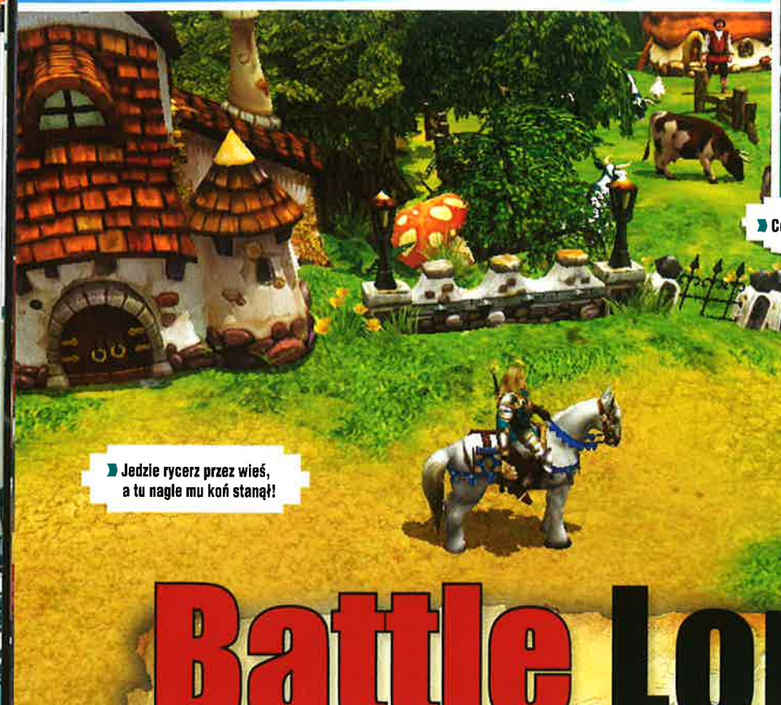
Trackmania United zapowiada się na naprawdę interesującą ścigałkę. Wygląda na to, że Francuzom uda się zachować grywalność poprzednich części przy stworzeniu zupełnie nowych warunków do zabawy w sieci tak lokalnej, jak i w Internecie. Pozostaje zatem czekać i grzać silniki. Premiera już w połowie marca! **|CDA|**

Już w przyszłym roku obok autostrady staną 3 miliony mieszkań.

Na co często chorują rajdowcy? Na zapalenie opon.

- PRODUCENT: KATAURI INTERACTIVE
- HTTP://INT.GAMES.1C.RU/BATTLELORD
- DATA PREMIERY: 2007

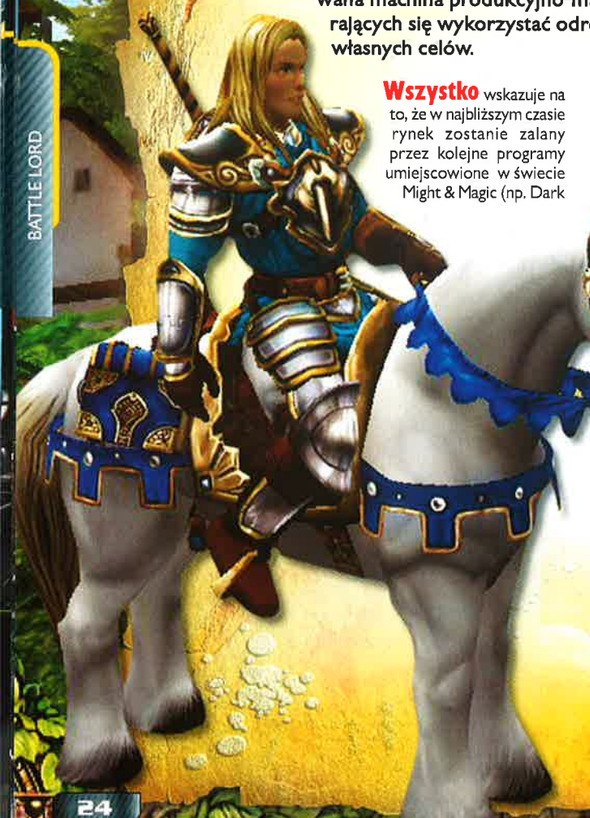
DANIEL "KULL" SODKIEWICZ | INNI ROSYJSCY "HEROESI"



Jedzie rycerz przez wieś, a tu nagle mu koń stanął!

Battle Lord

Po niewątpliwym sukcesie piątej części Heroes of M&M ruszyła skomplikowana machina produkcyjno-marketingowa innych twórców starających się wykorzystać odrodzoną świetność tego tytułu do własnych celów.

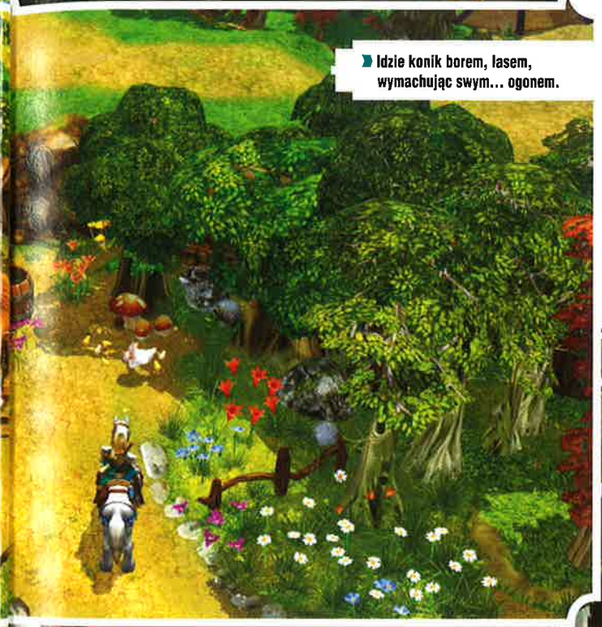


Wszystko wskazuje na to, że w najbliższym czasie rynek zostanie zalany przez kolejne programy umiejscowione w świecie Might & Magic (np. Dark Messiah) oraz klony tworzone na podobieństwo dzieła programistów z Nival Interactive, twórców HoMM V. Jednym z nich będzie Battle Lord. Na szczęście nie jest to zuchwała kopia hirołsów, a produkcja mająca w niebagatelnym stopniu udoskonalić gatunek gier turowych. Szczegółów na temat fabuły nie ujawniono, dzięki czemu mam w swojej zapowiedzi więcej miejsca na opis aspektów technicznych gry. ;)

Battle Lord to pokrótce turowa strategia z elementami RPG umiejscowiona w świecie fantasy. Sposób prowadzenia rozgrywki nikogo nie powinien zaskoczyć. Standardowo dla tego typu programów: zbieramy surowce, zwiedzamy tajemniczy kontynent, w miastach rekrutujemy wojsko etc. **Gra została podzielona na dwa etapy: eksploatację świata oraz walkę.** Zwiedzanie krain odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, co w połączeniu z elementami fabularnymi przybliża grę do serii Diablo. Taka sytuacja wymusza bardziej mobilne zachowanie się jednostek wroga. Dzięki temu nie uświadczymy sytuacji, w której przeciwnik nieruchomo czeka na naszą postać w jednym miejscu.

Co ja sobie przewiozę w takiej łódeczce? Waciki?

I co, mam znaleźć 10 szczegółów różniących ten interfejs od heroesowego?



Idzie konik borem, lasem, wymachując swym... ogonem.

Gdy dojdzie do spotkania pomiędzy wrogimi armiami, gra przenosi nas na teren bitwy „poszatkowany" sześciokątnymi polami. Po tak przygotowanej szachownicy, w cyklu turowym, będziemy dowodzić naszym wojskiem. W innych grach tego typu ten moment rozgrywki, mimo że teoretycznie najciekawszy, boryka się z problemem bardzo pasywnych działań. Aby zdynamizować pojedynki i zachęcić graczy do bardziej ofensywnych ruchów, na mapach (zazwyczaj w samym ich środku) zostaną umieszczone skrzynie ze skarbami. Ich splądrowanie w bardzo wyraźny sposób pomoże w odniesieniu zwycięstwa.

Zanim jednak przystąpimy do rozgrywki właściwej, staniemy przed wyborem klasy dla naszej postaci. W zależności od własnych upodobań możemy zostać wojownikiem, paladynem lub magiem. Rozwój bohatera będzie postępować wraz z wygrywaniem kolejnych walk i wykonywaniem zadań (głównych i pobocznych). Podczas starć nasz heros nie będzie jednak zaangażowany bezpośrednio, jego rola ograniczy się do rzucania czarów i wydawania rozkazów.

Battle Lord ma wprowadzić również nowe standardy w sposobie przedstawienia animacji postaci i efektów czarów podczas działań militarnych. Rzeczywiście już pierwsze filmowe zwiastuny utwierdzają w przekonaniu, że zespół pracujący nad grą wkłada dużo pracy w ten element rozgrywki.

Klon HoM&M wzbogacony o kilka świeżych pomysłów.

Wyśmienicie prezentuje się również engine Battle Lord. Szczegółowość tekstur i starannie wymodelowane elementy świata tworzą specyficzny, bajkowy klimat fantasy. Całości dopełnia trójwymiar i duże możliwości zmiany położenia kamery.

Battle Lord może się okazać jednym z czarnych koni wśród zapowiedzianych na przyszły rok strategii turowych. Niepozorny klon HoM&M, wzbogacony o kilka świeżych pomysłów może urosnąć do rangi niezwykle grywalnego i solidnie wykonanego produktu. **|CDA|**

GRA NUMERU 02/2007

W konkursie do wygrania

Labtec pulse 385
Niedrogi zestaw głośników 2.1, który zadowoli nawet najbardziej wymagających fanów muzyki.

2x Labtec Webcam Pro
Niewielka, łatwa w instalacji i niezawodna kamera pozwoli ci na transmisję filmu, obrazu i dźwięku za pomocą wbudowanego mikrofonu.

2x Labtec Wireless Optical Mouse Pro
Mysz, która zapewni ci swobodę użytkowania, zachowując wszystkie najlepsze cechy swoich „kulkowych" kuzynów.

2x Labtec Media Keyboard
Klawiatura o pięknej, nowoczesnej stylistyce i olbrzymiej funkcjonalności.

Labtec.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 22 C. 20

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **19 lutego 2006** r.

SPIS GIER

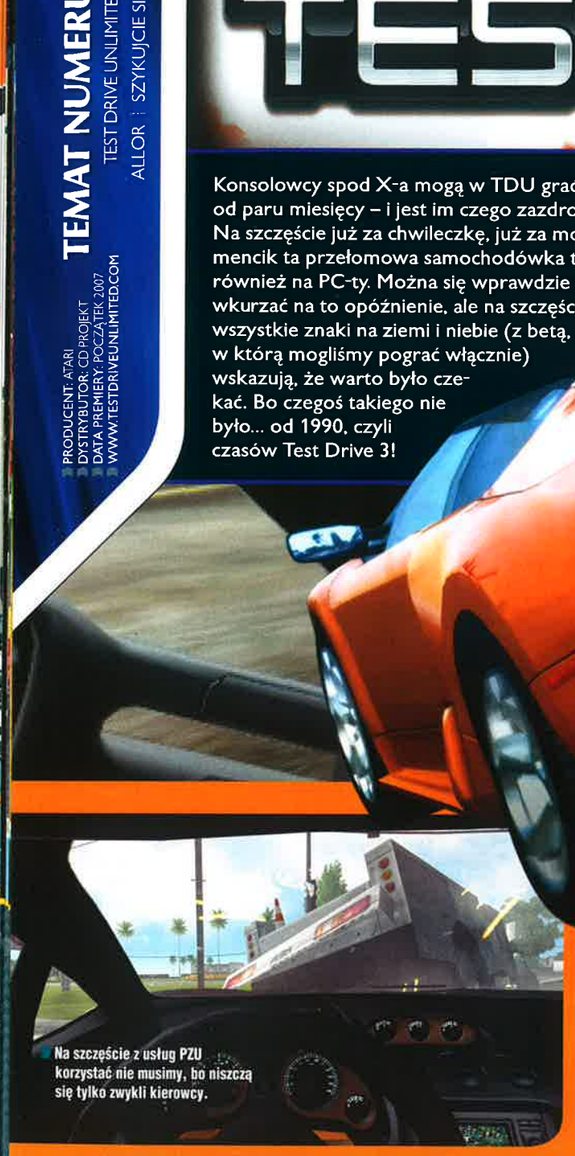
01 Alliance: Future Combat
02 Arthur and the Inivsibles
03 Bionicle Heroes
04 Combat Wings: Bitwa o Anglię
05 FlatOut 2 PL
06 Gotowe na wszystko
07 HoM&M V: Kuźnia Przeznaczenia
08 Made Man
09 Mage Knight Apocalypse
10 Neverwinter Nights 2 PL
11 Pacific Storm
12 ParaWorld
13 Rainbow Six Vegas
14 Rayman Szalone Króliki
15 Runaway 2
16 Rush for Berlin PL
17 Ship, The
18 Snoopy vs. The Red Baron
19 Sonic Riders
20 Star Trek Legacy
21 Top Spin 2
22 Władca Pierścieni: BoŚ II - Król Nazguli

Grą Numeru 01/2007 została Neverwinter Nights 2
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: Przemek Rusinek, Łomża; Artur Minorczyk, Chorzów; Przemysław Szklarek, Kluczbork; Bartłomiej Szmidt, Krościenko Wyżne; Janusz Kiełbasa, Chorzów; Arkadiusz Szymzak, Szamocin; Błażej Sroka, Gdów; Gratulujemy!

PRODUCENT: ATARI
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA PREMIERY: POCZĄTEK 2007
WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM

TEST DRIVE Unlimited

Konsolowcy spod X-a mogą w TDU grać już od paru miesięcy – i jest im czego zazdrościć. Na szczęście już za chwileczkę, już za momencik ta przełomowa samochodówka trafi również na PC-ty. Można się wprawdzie nieco wkurzać na to opóźnienie, ale na szczęście wszystkie znaki na ziemi i niebie (z betą, w którą mogliśmy pograć włącznie) wskazują, że warto było czekać. Bo czegoś takiego nie było... od 1990, czyli czasów Test Drive 3!



Na szczęście z usług PZU korzystać nie musimy, bo niszczą się tylko zwykli kierowcy.

100 licencjonowanych samochodów, 1600 km dróg!

Po rys historyczny odsyłam do ramki, bo co by o tym wielkim przodku nie pisać, **Unlimited jest pod każdym względem lepszy** – również jeśli chodzi o pomysły. Czyżby rewolucja? Słowo wielkie, ale moim zdaniem, jak najbardziej tu pasuje. Już spieszę z dowodami.

Ferrari, Pagani, Brera

Pierwszym ważnym składnikiem każdej samochodówki są... samochody oczywiście. W konsolowym TDU jest ich w chwili obecnej już **ponad 100, wszystkie licencjonowane**. Ferrari, Alfa Romeo, Aston Martin, Jaguar, Audi, Saleen, Ford, WV, Mercedes, Lamborghini, Dodge, TVR, Noble, Spyker, Chevrolet (choć, rzecz jasna, nie Aveo), Maserati, Chrystler, Cadillac, Nissan, Lexus, Shelby, nawet Koenigsegg i McLaren... W zasadzie jedynym nieobecnym spośród producentów sportowych cacek są Porsche oraz Subaru i Mitsubishi. Niemca można jednak znaleźć jako RUF (wybieg ten zastosowano zresztą także w kilku innych grach, bo Porsche jakoś licencji dawać nie chce...), a Japończycy... cóż, najwidoczniej ktoś wyszedł z założenia, że ich rajdówkom czy torowemu NSX-owi trochę jednak do samochodów z klasą brakuje i tak nisko schodzić nie będą. Trochę szkoda, ale w końcu przy Aston Martinie DB9 czy Ferrari Enzo Subaru Impreza to taka rajdóweczka dla ubogich, a nie rasowe sportowe auto dla bogaczy. A rasowość jest tutaj najważniejsza!

Z wyborem samochodów związana jest zresztą jeszcze jedna fajna rzecz. Otóż część z nich (bardzo niewielka) dostępna jest jako nagrody (np. Alfa Romero 8c Competizone), część można za darmo ściągnąć przez Internet (niewielką), a część, zanim będzie je można kupić za gotówkę wirtualną, trzeba najpierw kupić za tę jak najbardziej rzeczywistą. Oczywiście te dodatkowo płatne nie są do niczego – poza samopoczuciem gracza – potrzebne, ale że pakiet sześciu cacuszek (do tej pory dostępne są dwa takie) to koszt rzędu 10 złotych, nie jest to cena zaporowa. Zwłaszcza gdy porówna się ją choćby do rzeczywistej ceny Alfy Romeo Brery, a to przecież i tak jedno z najtańszych aut, jakie można w ten sposób zdobyć.

Aloha na Oahu

Drugim składnikiem niezbędnym w każdej samochodówce są trasy. W przypadku TDU lepiej jednak mówić nie o trasach, a od razu o całym **terenie gry**. A jest nim Oahu, czyli **największa wyspa Hawajów**! Cała wyspa ze wszystkimi przejezdnymi drogami, które zostały żywcem przeniesione do gry zgodnie z danymi, jakimi dysponują najlepsze systemy GPS. W sumie daje to – bagatela – jakieś **1600 kilometrów dróg**! Żeby nie było – całość jest oczywiście trójwymiarowa, a nie płaska i nie ogranicza się jedynie do ulic. Wokół nich pełno jest drzew, domów, budynków i fabryk (w zależności od tego, co się faktycznie w danej okolicy znajduje), a zgodnie z wypowiedziami osób bardziej orientujących się w temacie (bo sam niestety na Hawajach nie byłem), jedyne, co można grze zarzucić, to nie brak realizmu, a fakt, że wszystko wygląda w niej ładniej niż w rzeczywistości!

Wybór Oahu jest zresztą strzałem w dziesiątkę. I wcale nie chodzi o pogodę (jest zawsze mniej lub bardziej słonecznie, jeździ się zresztą tylko w dzień) czy mieszkanki (bo przechodniów brak) – po prostu drogi są niesamowicie wprost urozmaicone. Na przestrzeni paru kilometrów można jechać zarówno krętą, górską jednopasmówką, jak i kilkupasmową autostradą, jakich w naszym pięknym kraju nie będzie jeszcze przez 100 najbliższych lat. A te wszystkie ślimaki i rozjazdy – można dostać zawrotów głowy od samego patrzenia, na szczęście w każdym samochodzie mamy GPS z mapą wyspy (i zaznaczonymi wszystkimi odkrytymi już lokacjami, jak salony czy sklepy oraz dostępne już wyścigi), więc zgubienie drogi nam nie grozi. Oczywiście do miejsc, w których już byliśmy, można się też po prostu przeteleportować.

Co jeszcze można wymyślić

Jak widać, mamy już czym jeździć i gdzie jeździć – ale choć już samo przemieszczanie się po pięknej okolicy w jeszcze piękniejszych czterech kółkach jest szalenie przyjemne, kasę na nowe samochody zarabia się biorąc udział w... Choć do tej pory pisałem wszędzie „wyścigi", nie tylko w nich będziemy brać udział, mimo że oczywiście to one stanowią danie główne. Nie jest to jednak schabowy z kapustą. Można jeździć na czas solo, można się ścigać z komputerem na trasach zamkniętych, na których robimy kilka okrążeń, oraz otwartych (w tym także 200-kilometrowych, dookoła wyspy!).

Wiele z tych zabaw występować może zarówno w wersji z ruchem ulicznym, jak i bez, a do tego jesteśmy czasami raczeni paskiem stanu zniszczeń, na który też trzeba uważać (**samochody nie ulegają w TDU uszkodzeniom, ale jeśli pasek dojdzie do zera, musimy zaczynać od nowa**; często od stanu paska zależą także karne sekundy).

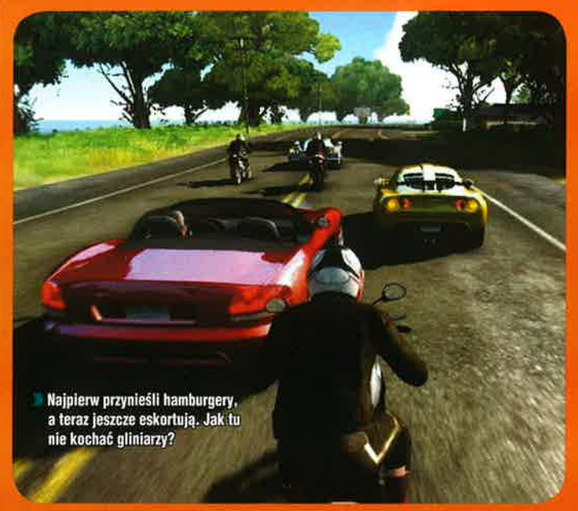
Do tego dochodzą jeszcze przygody z szybkością: osiąg... nięcie jakiejś prędkości w normalnym ruchu (czasami wręcz pod prąd!) czy nabicie odpowiednio wysokiego „mandatu" na fotoradarach (mandatu w cudzysłowie, bo chodzi o osiągnięcie jak najwyższej prędkości w punktach zamontowania fotoradarów, za co jednak żadnego rachunku nie dostajemy). Na deser zostawiłem zaś dwa ostatnie sposoby zarobienia kasy solo: przejechanie cudzym samochodem w nowe miejsce oraz dostarczenie przesyłki.

W tym drugim przypadku ograniczeni jesteśmy czasem, ale za to nikt nie interesuje się naszą kulturą jazdy. No, poza policją, ale ta zaczyna nas gonić tylko, gdy będziemy mieli za dużo stłuczek, ale nawet jeśli nas złapie, kończy się tylko na mandacie i można jechać dalej. W przypadku jazdy cudzym wozem tak dobrze już nie jest: pasek uszkodzeń wyskalowany jest w dolarach, więc na bieżąco widzimy, ile kasy za ukończenie misji dostaniemy. Warto się zresztą postarać o bezbłędny przejazd, bo to daje dodatkową gotówkę. Żeby jednak za trudno nie było, na wykonanie tej misji mamy tyle czasu, ile nam potrzeba – żaden stoper nas nie pogania.

Test Drive 3

Wydana tylko na PC trzecia część Test Drive była prawdziwą rewolucją. Trójwymiarowy świat, trójwymiarowe modele samochodów, możliwość swobodnego przemieszczania się po całkiem sporym terenie gry, rozgłośnie z różną muzyką... obecnie może nic wielkiego, ale to był rok 1990! Niestety zdaniem bardzo wielu graczy był to ostatni dobry Test Drive, a o późniejszych najlepiej w ogóle zapomnieć. Tworzono je, jakby „trójka" nigdy nie powstała (zrezygnowano między innymi z otwartego świata), a ze konkurencja nie spała – cóż, pozostało się pogodzić z upadkiem jednej wielkiej serii i rzucić w objęcia nowej – czyli Need for Speed. Problem tylko w tym, że od czasów Porsche (z roku 2000) i ona coraz bardziej zmierza w kierunku plastików-fantastików i odgrzewanych kotletów... Na szczęście TDU stworzono na bazie pomysłów z „trójki", a że dodano także kilka własnych – tak właśnie powinna wyglądać wymarzona samochodówka!

Te, błotnik ci się telepie!



Najpierw przynieśli hamburgery, a teraz jeszcze eskortują. Jak tu nie kochać gliniarzy?

Poza misjami za gotówkę w TDU można się jeszcze pobawić w kierowcę odwożącego do domu modelki lub autostopowiczów. Nagrodą w obu tych przypadkach są kupony do butików – ale żeby je dostać, trzeba zarówno zmieścić się w czasie, jak i uważać na pasażerów (czytaj: uszkodzenia). Co ciekawe, modelki są zazwyczaj bardziej tolerancyjne niż autostopowicze (płci męskiej), którzy mają dużo większe wymagania odnośnie komfortu.

Domy, ciuchy, życie

Kupony do butików?! Dobrze przeczytaliście – poza kupnem domów (których najważniejszym parametrem jest liczba miejsc parkingowych w garażu, choć jak ktoś ma ochotę, może również zwracać uwagę na położenie czy wygląd pokoju dziennego) i samochodów za twardą walutę można się jeszcze bawić w ubieranie swojego awatara. Lub awatarki, co dodatkowo uprzyjemnia jazdę na motorze (w widoku TPP).

Wyboru dokonujemy na samym początku gry i wygląd zmieniamy korzystając z całkiem rozbudowanego menu dostępnego w każdym naszym domu. Jeśli chodzi o przymioty fizyczne, zmienić można tylko twarz i włosy, ale jeśli chodzi o ubrania, wybór mamy znacznie większy – a kluczem są właśnie te kupony. Otóż na wyspie znajdziemy sklepy z ubraniami (koszulki, buty, spodnie, okulary, rękawiczki, sukienki, spódnice czy ubrania na motor) kilku znanych marek, a płaci się za to wszystko właśnie kuponami. Dzięki temu cała ta zabawa jest w pełni opcjonalna, bo nawet jeśli sobie coś kupimy, nie uszczupla to budżetu, a jedynie zabiera trochę czasu, jaki musimy poświęcić, by przewieźć modelkę czy lalusia.

O w MMOR-dę[*]!

Jednak najpiękniejsze jeszcze przed nami. Prawdziwą rewolucją jest bowiem podejście do **multi**. **Czegoś takiego jeszcze w samochodówkach nie było, a TDU najbliżej pod tym względem do... Guild Wars**. Wystarczy uruchomić grę, by ta automatycznie połączyła się z serwerami, dzięki czemu nawet jeżdżąc bez celu po wyspie będziemy spotykali innych graczy! Oczywiście na tym się nie kończy, a wszystkie wyścigi dostępne solo mają swoje odpowiedniki multi. Może w nich brać naraz udział do ośmiu graczy, którzy na czas trwania zmagań zostają oddzieleni do pozostałych „mieszkańców" Oahu. Żeby nie było nieporozumień, imprezy online zaznaczone są na mapie innym kolorem (żółtym, a nie zielonym), więc z góry wiadomo, w co się pakujemy – bo jeśli ktoś nie chce, może się w ogóle innymi graczami nie interesować. Poza wyścigami można również wyzwać dowolnego gracza na pojedynek jeden na jeden: mrugamy światłami, wybieramy punkt docelowy i stawkę, którą zainkasuje pierwszy na mecie.

Oczywiście nie jesteśmy w tym wszystkim ograniczeni jedynie do wyścigów wymyślonych przez twórców. Dzięki wbudowanemu w grę prostemu edytorowi można stworzyć dowolny wyścig na czas lub szybkość, z dowolnymi ograniczeniami i opcjami. Takie dzieła pojawiają się automatycznie w barach, dzięki czemu nowych wyzwań nie powinno nikomu zabraknąć. Na tym się zresztą nie kończy, bo można również wstąpić do klubów, a także samemu taki założyć – ale to już zostawię na recenzję pełnej wersji, w końcu nie można wszystkiego opisać przy okazji testu bety.

Nieskończona doskonałość?

Trochę to za dużo powiedziane, bo choć zarówno na X360, jak i w betę wersji PC gra się super (to właśnie ta gra osładza mi przez ostatnie 2 miesiące brak WoW, którego opuściłem w oczekiwaniu na BC), to parę rzeczy można jeszcze poprawić. Pierwsza z nich to **nie za dobra dokładność w odwzorowaniu powierzchni dróg** – te

Lepszej samochodówki i tak nie ma.

Punkt G (25)

Najbardziej wypasiona kierownica dostępna na PC (i konsolę Sony) to tylko drogi gadżet dla absolutnych maniaków, ale nadejście TDU ma szansę to zmienić. Bo choć nie jest to wcale wierny symulator dla garstki fanatyków, już w becie potrafi wykorzystać zarówno pedał sprzęgła, jak i ręczną skrzynię biegów, którą oferuje G25! Owszem, nie jest to wcale do grania niezbędne (do tego w zupełności wystarczy nawet sama klawiatura), ale w Unlimited świetnie jest nawet zwykłe przemieszczanie się po wyspie. A gdy będzie można po niej jeździć niemal tak jak rzeczywistym wozem z manualną skrzynią biegów... cóż, jeśli kiedyś wygram w totka, na pewno sobie G25 kupię. Właśnie do TDU!

Złota Kolekcja
★★★★★

JUŻ W SPRZEDAŻY!

POZNAJ PIĄTĄ ODSŁONĘ HEROES OF MIGHT AND MAGIC!

ZESTAW ZAWIERA:
★ GRĘ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
★ DODATEK KUŹNIA PRZEZNACZENIA

Gra stanowi doskonałe połączenie elementów RPG, strategii wojennej i ekonomicznej. Pokieruj bohaterami przemierzającymi rozległe, trójwymiarowe krainy, weź udział w bitwach oraz zadbaj o wydobycie surowców i rozbudowę zamków. Heroes of Might and Magic V wraz z dodatkiem Kuźnia Przeznaczenia gwarantuje niezliczone godziny doskonałej zabawy.

129,90 nowa cena / 159,90 stara cena złotych

WKROCZ DO ŚWIATA WARHAMMER 40,000!

ZESTAW ZAWIERA:
★ GRĘ WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR
★ DODATEK WINTER ASSAULT
★ DODATEK DARK CRUSADE

Dawn of War to strategia czasu rzeczywistego, osadzona w uniwersum Warhammer 40,000 – niezwykle popularnym systemie gier bitewnych. Rozgrywka tworzy wspaniałe widowisko i zachwyca swoim rozmachem. Zastosowane rozwiązania docenili gracze i prasa branżowa – Dawn of War został okrzyknięty strategią roku 2004.

99,90 nowa cena / 129,90 stara cena złotych

POCZUJ, CZYM JEST PRAWDZIWY STRACH!

ZESTAW ZAWIERA:
★ GRĘ F.E.A.R.
★ DODATEK EXTRACTION POINT

F.E.A.R. to doskonałe połączenie gry akcji z intrygującą fabułą rodem z najpopularniejszych azjatyckich horrorów. Niesamowita grafika, widowiskowe strzelaniny demolujące całe otoczenie oraz klimat strachu i niepewności sprawiają, iż jest to jedna z najlepszych gier FPS wszech czasów.

99,90 nowa cena / 129,90 stara cena złotych

ZAPISZ SWOJE IMIĘ NA KARTACH HISTORII!

ZESTAW ZAWIERA:
★ GRĘ AGE OF EMPIRES III
★ DODATEK WAR CHIEFS

Stań na czele jednego z wielkich europejskich narodów i weź udział w podboju Nowego Świata. Walcz o pozycję i bogactwo dla swojego kraju. W rewelacyjnym dodatku The War Chiefs poprowadź jednego z potężnych, indiańskich wodzów do walki przeciwko kolonizatorom i zdobądź całą Amerykę!

99,90 nowa cena / 129,90 stara cena złotych

ZŁOTA KOLEKCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH Z OFICJALNYMI DODATKAMI. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O NAJWIĘKSZE HITY!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Wirtualne Pieniądze
Używki (używane gry)

Tuning a la Unlimited

Miłośnicy psucia samochodów a la Need for Speed będą pewnie rozgoryczeni, ale na szczęście (po zbrodni wykonanej na DB9 w Carbonie...) tutaj cały tuning ogranicza się do trzech poziomów modyfikacji mechanicznych, bez możliwości wyboru poszczególnych części czy zmiany ustawień podzespołów. Nie można także zaszaleć ani ze szpachlą, ani z wielkimi spojlerami, ani spinnerami – i całe szczęście! Dzięki temu te piękne samochody pozostaną piękne, zabezpieczone przed zakusami barbarzyńców. Kupując samochód z salonu można jednak wybrać dowolny z oferowanych w rzeczywistości kolorów lakieru i wnętrza oraz felgi, co miłośnikom oryginałów w zupełności wystarczy. Później zaś (a także w przypadku kupna samochodu używanego) można zmienić już tylko kolor nadwozia.

bardziej górskie są zbyt kanciaste i samochody niezbyt realistycznie na nich podskakują. Nie jest to szczególnie uciążliwe, ale przy doskonałości reszty trudno tego nie zauważyć.

Drugi problem **to niemożność wybrania, na którym serwerze będziemy grali**, przez co w zasadzie nie można umówić się z kumplem na wspólne pokonywanie kilometrów. Zresztą w chwili obecnej widać naraz tylko ośmiu graczy znajdujących się najbliżej nas, co nieco wrażenie znane z MMORPG-ów osłabia. Oba te problemy występują w wersjach konsolowych, a w becie na PC na pewno pojawia się pierwszy z nich. Drugiego nie sposób póki co sprawdzić (dostaliśmy tylko jedną aktywację do bety), ale że problem ten podnoszony jest w niemal każdej recenzji, żywię nadzieję, iż zostanie poprawiony. W końcu po coś tę betę zrobiono, prawda?

Wymagająca gierka

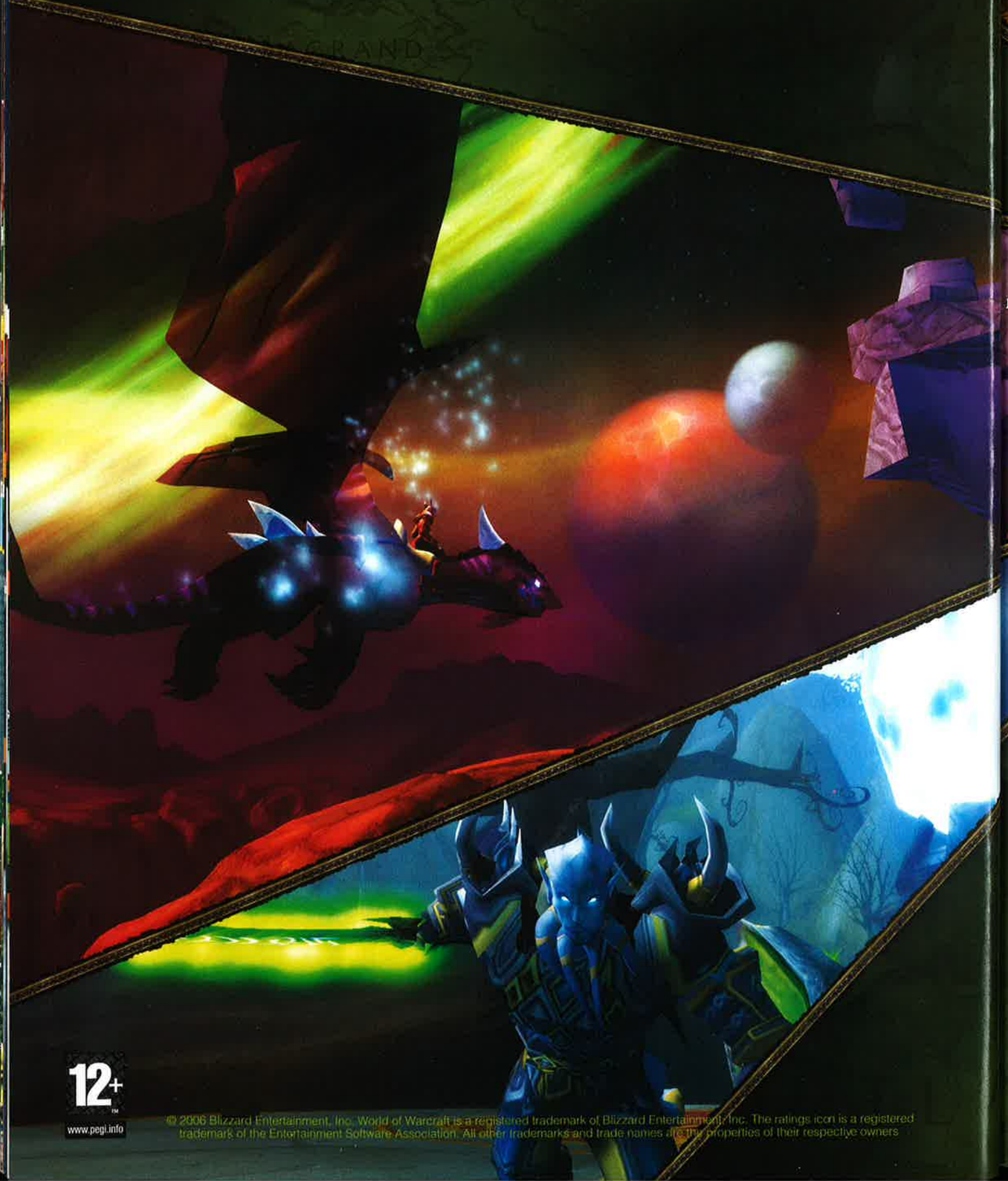
I jeszcze kwestia wymagań i ogólnego porównania z wersją konsolową. Z tym pierwszym jest całkiem nieźle, na procesorze 3 GHz, 1 GB RAM-u i kartą GeForce 6600GT (czyli nic specjalnego) grało się na średnich detalach całkiem przyjemnie. A wrażenia wzrokowe były w zasadzie takie same jak na konsoli – jedyna różnica to mniejszy ekran, ale w końcu PC też można do panoramicznego telewizora czy monitora podłączyć.

W dodatku beta problemów w trakcie parodniowego testowania nie sprawia, co pozwala mieć nadzieję, że dalszych opóźnień nie będzie. A co równie ważne – to, co ostatecznie trafi do naszych łapek, będzie jeszcze lepsze niż wersja konsolowa. Czy aby nie są to jedynie płonne nadzieje (bo w Atari za dobrze się ostatnimi czasy nie dzieje...), przekonamy się już na dniach, a do tego czasu – cóż, pozostaje mi dalej grać w betę. **Bo lepszej samochodówki i tak nie ma.** |CDA|

(*) MMOR to skrót od Massively Multiplayer Online Racing – by nie było, że coś brzydkiego i bez sensu w tym śródtytule napisałem.

JEDNA Z NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER PRZYGODOWYCH POWRACA!
W ROLACH GŁOWNYCH:
MAGDALENA CIELECKA JAKO ANNA MARIA BORYS SZYC JAKO GEORGE STOBBART
Tylko w polskiej edycji wspaniały prezent: pełna wersja gry Broken Sword: The Sleeping Dragon po polsku!
BROKEN SWORD
ANIOŁ ŚMIERCI
„Triumfalny powrót łowcy templariuszy" CD-Action 12/2006
PREMIERA 23 STYCZNIA 2007!
DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL
© 2006 Revolution Software Ltd. i © Sumo Digital Ltd. ™ Broken Sword są zarejestrowanymi znakami handlowymi Revolution Software Ltd. ™ Broken Sword – The Angel of Death są znakami handlowymi Revolution Software Limited. © 2006 NVIDIA, logo NVIDIA są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystano za pozwoleniem. THQ i logo THQ są znakami handlowymi, lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i loga są własnością swoich prawnych właścicieli.
Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info
Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny
Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier
Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

NIEDALEKO AZEROTH...

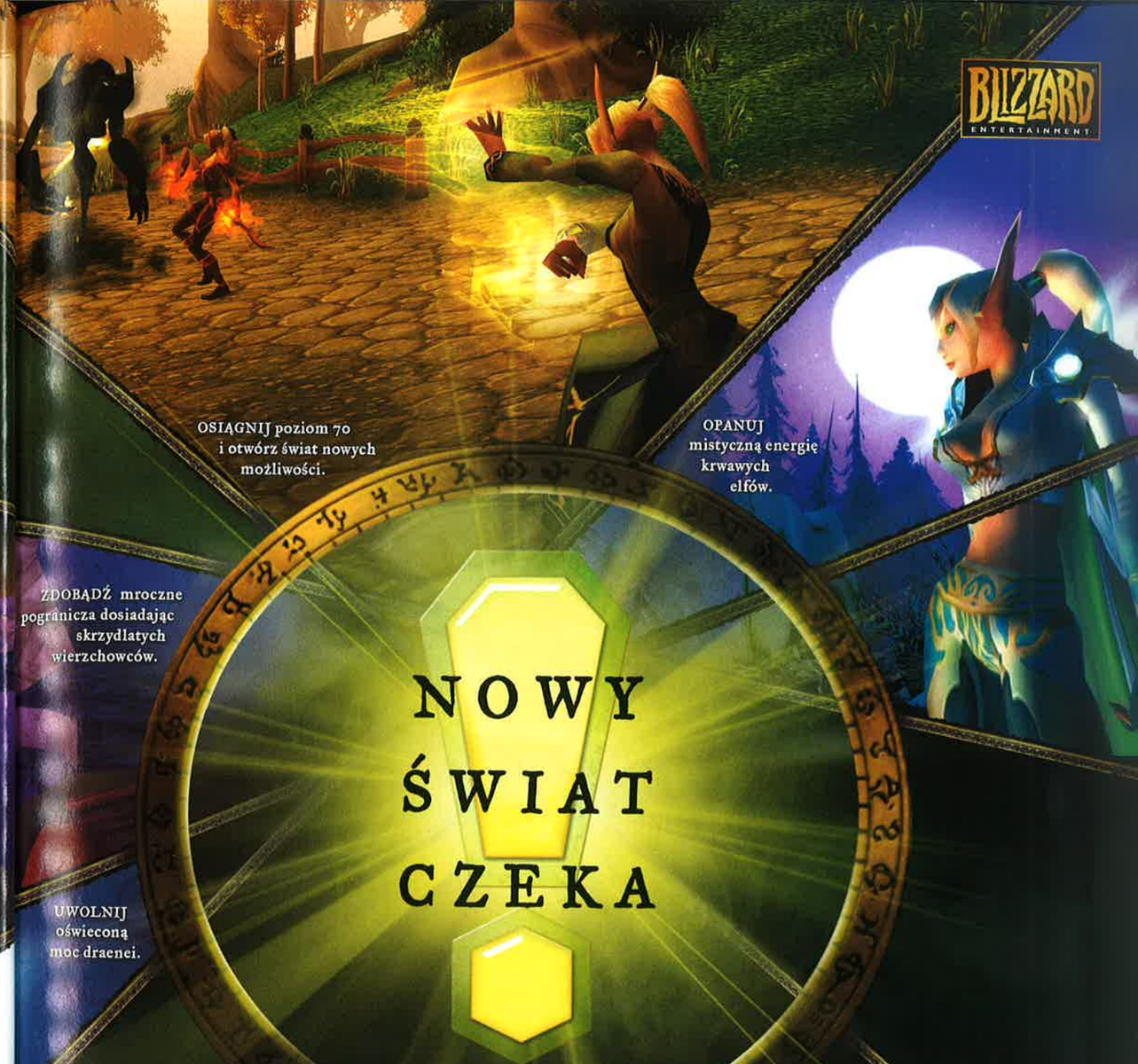


ZDOBĄDŹ mroczne pogranicza dosiadając skrzydlatych wierzchowców.

OSIĄGNIJ poziom 70 i otwórz świat nowych możliwości.

UWOLNIJ oświeconą moc draenei.

OPANUJ mistyczną energię krwawych elfów.



NOWY ŚWIAT CZEKA

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

STYCZEŃ 2007

BLIZZARD ENTERTAINMENT

12+
www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners

Pierwszy GRAW był... powiedzmy, że kontrowersyjny. Bardzo wysokie jak na zeszły rok wymagania sprzętowe wersji PC, gorszy niż na konsoli Microsoftu wygląd, problemy z AI, niezbyt udane użycie pierwszego sprzętowego akceleratora fizyki... Nawet single'owi i multi się oberwało, mimo że jako całość był to przecież tytuł bardzo dobry (o ile ktoś miał wystarczająco mocnego kompa). Pod koniec roku zapowiedziano jego kontynuację, a niewiele później spakowałem bagaże, by go na własne oczy zobaczyć.

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

PRODUCENT: RED STORMENT/UBISOFT PARIS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
DATA PREMIERY: MARZEC 2007
WWW.GHOSTRECON.COM

W Paryżu powitał mnie wprawdzie deszcz i taksówkarz-imigrant, co to nawet z GPS-em drogę zgubił (na szczęście udało mu się ją po pewnych przebojach znaleźć), ale co tam, grunt, że ostatecznie do siedziby Ubisoftu dotarłem i drugiego ducha zobaczyłem.

Ameryka ciebie potrzebuje!

Fabularnie GRAW 2 będzie kontynuacją „jedynki", którą mamy traktować jako niewinny wstęp. Tym razem zagrożona będzie ojczyzna Wuja Sama, bo meksykańscy rebelianci zdobyli (bodajże z Wenezueli, która powoli urasta do roli nowego Złego) broń masowego rażenia i zamierzają wysłać ją z dedykacją na północ. Oznacza to jedno – **znacznie bardziej urozmaicone środowisko**. Będziemy walczyć zarówno na górzystych pustkowiach, w biednych meksykańskich miasteczkach, jak i – po raz pierwszy w historii serii – na ziemi amerykańskiej. W dodatku pomiędzy obiema stronami granicy będziemy się najpewniej w trakcie kampanii przenosili więcej niż jeden raz, co razem z porami dnia i zmienną pogodą daje nadzieję na kampanię znacznie bardziej urozmaiconą niż w „jedynce".

Potrzebujemy wsparcia, atakują nas krasnoludki!

Ulica jak żywa

Pokaz gry zaczęto od etapu testowego, przygotowanego specjalnie po to, by można było pokazać zmiany w silniku i wyglądzie otoczenia. A te są... ogromne to może zbyt wiele powiedziane, ale na pewno **widoczne już na pierwszy rzut oka**. O ptaszkach pisać wprawdzie nie wypada (choć dzięki dodaniu istot żywych otoczenie nie będzie już tak sterylne), ale o całkowicie dynamicznym oświetleniu i efektach pogodowych – jak najbardziej. To dzięki nim w „dwójce" **będziemy walczyć nie tylko w dzień**, ale również o wszelkich innych porach dnia – i nocy!

Multi... będzie

Niestety, twórcy o multi powiedzieli tylko tyle, że „będzie jeszcze bardziej rozbudowany, także w trybie cooperative". Nie wiadomo więc ani czy będzie można grać medykiem, ani jakie zmiany wprowadzone zostaną do trybów znanych z „jedynki". Pozostaje mieć nadzieję, że skoro wyszedł im świetny (w każdym razie po patchach...) multi w Rainbow Six Vegas, w GRAW 2 nie będzie gorzej.

Nowatorska metoda wykrywania pól minowych i stanowisk snajpera – puszczamy nowego przodem.

No i kto się tu BOI?

budowle. Z jednej strony nieco to nierealistyczne, ale z drugiej... siły specjalne nie walczą przecież równając z ziemią budynek za budynkiem, więc w praktyce takie ograniczenie nie powinno być zbyt dokuczliwe. Tym bardziej że nie jest to wcale krok wstecz – poprzednia część nie jest pod tym względem lepsza.

Medyk!

Na samym wyglądzie zmiany się nie kończą. Zresztą największego znaczenia dla grywalności nie ma wcale dym, a **dodanie nowej profesji – medyka**. Jest to bez wątpienia ukłon w stronę zwykłych graczy, dla których poziom trudności w GRAW był zbyt wysoki. W „dwójce" nie będzie wprawdzie tak łatwo jak w R6 Vegas, bo wszystko wskazuje na to, że medyk będzie miał ograniczone zapasy lekarstw, ale nie zmienia to faktu, że **pięć żyć** (bo taki limit testowano akurat w momencie, gdy robiono nam prezentację, w finalnej wersji może on jednak ulec zmianie), to nie jedno. Oczywiście medyka będzie się wybierało do drużyny kosztem innych profesji, nie zawsze będzie to więc takie oczywiste, bo pod względem przenoszone-

Eksplozje to nie tylko ładne widoczki i dym, ale również fala uderzeniowa, na którą reaguje otoczenie.

Wielkie wrażenie robiły również nowe efekty specjalne. Niby za wiele wymyślić tu nie można, ale wierzcie mi – nawet głupie samochody po oberwaniu z granatnika zachowywały się strasznie naturalnie czy może raczej filmowo... I jeszcze te wszystkie dymy... po prostu cudo! Bo nowy dym nie tylko nabrał głębi i jak żywy się kłębi ;) (zwłaszcza gdy patrzy się przez niego na źródło światła, np. słońce), ale i reaguje na podmuchy wiatru, także te generowane przez helikopter. OK, zgadzam się, że to tylko bajer, ale skoro GRAW ma być grą realistyczną, takie smaczki są jak najbardziej na miejscu. I robią wrażenie, że hej! A nawet dwa heje.

Kaboooom!

Eksplozjom w ogóle warto przyjrzeć się nieco bliżej, co zresztą umożliwiono nam w dalszej części „zwiedzania", kiedy to zabrano nas do miejsca, w którym nowy GRAW powstaje. Tutaj pokazywano już tylko sam miód: ładowano dane do edytora i odpalano coraz to nowe scenariusze. Efekty były... porywające. W dosłownym tego słowa znaczeniu, bo **eksplozje to nie tylko ładne widoczki i dym, ale również fala uderzeniowa, na którą reagowało otoczenie**, w tym również pozostałości innych wybuchów. Pokazywano także destrukcję budynków i kształty wybuchów w zależności od tego, gdzie miały miejsce (w powietrzu, w budynku czy na powierzchni ziemi...) – było to wszystko tak realistyczne jak w dowolnym wysokobudżetowym filmie akcji.

Żeby jednak nie było niedomówień: **gracz będzie mógł zniszczyć tylko niektóre**

go uzbrojenia i umiejętności nie będzie się on mógł równać z innymi, czysto bojowymi specjalizacjami.

MUŁ

Inną, bardzo fajną innowacją jest... muł. Nie, nie znaczy to, że w 2014 roku siły specjalne rzuciły na pole walki zastępy cybernetycznych czworonogów – rzeczony muł (a dokładniej MULE) to **bowiem mały, zdalnie sterowany pojazd**, który służyć może za podręczny magazyn broni, ruchomą osłonę oraz zwiadowcę.

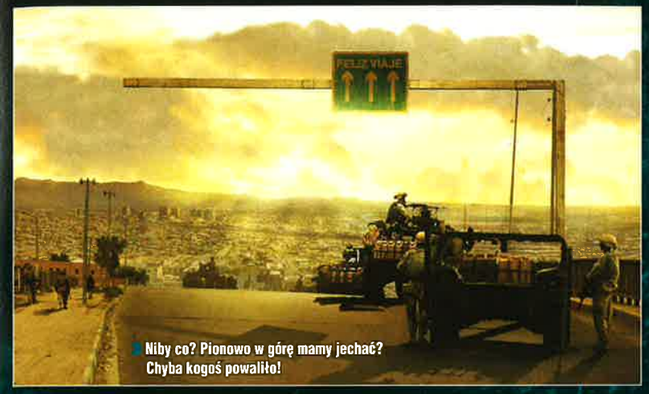
Pierwsza z ról jest najprostsza. Po prostu zachodzimy go od tyłu, otwieramy specjalny schowek i możemy na polu walki wymienić karabin czy uzupełnić amunicję. W drugiej z ról wykorzystuje się natomiast fakt, że pojazd ten został całkiem nieźle opancerzony i kucając za nim jesteśmy chronieni przed małokalibrowym ogniem nieprzyjaciela. Trzeba mieć tylko na uwadze fakt, że muł nie jest niezniszczalny, a w dodatku medyk go na nogi (a w zasadzie koła) nie postawi, dlatego też w tej roli warto go używać tylko, gdy nie mamy innego wyjścia.

To samo tyczy się zresztą wysyłania go na zwiad. I to nie zbrojny, gdyż **muł nie jest pojazdem uzbrojonym** i nawet jeśli korzystając z zamontowanej na nim kamery coś zobaczymy, brudną robotę trzeba będzie zlecić Duchom z krwi i kości. Lub też zabrać się za to samemu, bo kilka misji będziemy też musieli wykonać solo.

Rozkazy i inteligencja

Kolejna duża zmiana zaszła w przypadku rozkazów. Nadal nie będzie się wprawdzie można przenieść w ciało innego żołnierza, by prowadzić ogień, ale za to **nie trzeba będzie widzieć całego oddziału, by sprawnie nim dowodzić**. Wszystko dlatego, że wydać rozkaz da się w „dwójce" obserwując pole walki z kamery innych duchów, muła czy drony – i to na całym ekranie, jakbyśmy patrzyli własnymi oczami (choć z zakłóceniami zależącymi od odległości, w jakiej się od danego żołnierza znajdujemy)!

W trakcie jednej z misji twórcy wyeliminowali wroga jedynie sterując za pomocą rozkazów pozostałymi żołnierzami, samemu będąc ukrytym za murkiem (wykorzystanie osłon terenowych jest tutaj równie ważne co w R6 Vegas, ale w przeciwieństwie do niego nasz wojak robi to automatycznie, bez potrzeby trzymania klawisza, co na otwartym terenie sprawdzało się znacznie lepiej). Owszem, ma to ograniczony zasięg (o zbliżaniu się do maksymalnego informują wspomniane



coraz większe zakłócenia), ale i tak daje zupełnie nowe możliwości taktyczne.

Żeby jednak za prosto nie było, **poważnie zwiększono również możliwości naszych adwersarzy**, którym przybyło inteligencji. Znacznie lepiej potrafią wykorzystać teren, by się ukryć czy zmienić pozycję, wiedzą, co to oskrzydlenie i w ogóle znacznie lepiej walczą w grupie. Oczywiście naszym też krzemowych komórek w czaszkach przybyło, stali się bardziej gadatliwi, dzięki czemu będziemy np. informowani o wszystkich zauważonych wrogach.

Taktyczna łyżka do butów

A także taktyczna czapeczka baseballowa i taktyczne ochraniacze na okulary. Brzmi to może śmiesznie, ale podczas wizyty w Ubi mogliśmy się zapoznać między innymi z oryginalnymi katalogami dla sił mniej lub bardziej zbrojnych. Niemal wszystko było w nich „taktyczne", nie ma się jednak z czego śmiać. Bo można było za ich pomocą bez problemu skompletować niemal całe wyposażenie współczesnego wojaka. I to nie na poziomie naszych rezerwistów, a zawodowców z sił mniej lub bardziej specjalnych – brak było tylko poważniejszego uzbrojenia i stricte wojskowych środków technicznych.

Po co o tym piszę? Ano by pokazać, jak blisko twórcy trzymają się rzeczywistości. Zresztą katalogi to tylko jedna strona medalu – bo mają oni dostęp nawet do prototypowych wersji obuwia (taktycznego rzecz jasna) czy najnowszych wzorów mundurów (również jak najbardziej taktycznych). Nie wszystko to zostało nam, rzecz jasna, zaprezentowane (takt... znaczy się top secret), ba, nie wszystko z tego, co zaprezentowano, można było fotografować, bo tajemnica i już. Niby śmieszne, ale tylko pod takim warunkiem mogliśmy wyposażyć żołnierza w wersji zwykłej oraz „medycznej" w kompletne oprzyrządowanie (poza kewlarem, elektroniką i uzbrojeniem), które na pola walki trafi dopiero za parę miesięcy czy nawet lat.

Klimat przede wszystkim

Bardzo poważnie podeszło także Ubi do kwestii klimatu i nastroju. Gra ma oferować zarówno chwile zwątpienia, kiedy będziemy musieli powstrzymać przeważające siły wroga, jak i momenty, kiedy to będziemy przeciwników po prostu eksterminować. Tak, by gracz ani przez chwilę się nie nudził, bo przecież nie można nikogo za długo trzymać w napięciu. Żeby nas jednak w to wszystko wciągnąć, potrzeba czegoś więcej niż tylko odpowiednio zaprojektowanych misji. W GRAW 2 na tym na szczęście nie poprzestano. Choćby **muzyka – jest po prostu świetna**, taka jak w filmie (tudzież grze) wojennym być powinna (mieliśmy szansę przesłuchać parę kawałków w studiu w Ubi, gdzie była miksowana – wymiata!). O realizmie już pisałem, ale pozostały jeszcze **filtry nałożone na obraz**. W zależności od miejsca akcji ma się zmieniać kolorystyka tudzież ziarnistość obrazu, co ma potęgować klimat. Czy się uda, zobaczymy – w „Matriksie" wyszło całkiem nieźle, więc czemu nie miałoby się udać tutaj?

X360 first...

Wygląda na to, że podstawową platformą jest ponownie X360, mimo że przez ten rok blaszaki zrobiły bardzo duży krok do przodu (karty DX10 i Core 2 Duo) i obecnie przewaga konsol jest już w najlepszym razie dyskusyjna. Całe szczęście, że Rainbow Six Vegas – też przygotowywany najpierw na konsolę Microsoftu – na nowych kompach działa bardzo sprawnie. Fakt, że preferuje karty ATI (chip tej firmy znajduje się w konsoli...), ale na szybkich kartach Nvidii też działa całkiem dobrze. Jedyny problem (a w zasadzie niewiadoma) to fakt, że R6 używa engine'u Unreala, natomiast GRAW Ubi tworzy na własnym silniku, więc efekty konwersji mogą być inne.

Cóż, pozostaje mieć nadzieję, że zbytnio na konwersji nie oszczędzą. Wersja konsolowa prezentowała się dużo lepiej niż „jedynka" (konsolowa – od PC-towej różniło ją jeszcze więcej) i choć ta zbytnio mi nie podeszła, na kontynuację czekam bardzo niecierpliwie. Bo jedyny problem to nieznana w chwili obecnej jakość konwersji. Na szczęście tę ostatnią niewiadomą poznamy – jeśli nie będzie (jak w przypadku R6) poślizgu – już za kilka tygodni. A jeśli opóźnienie będzie... cóż, o ile w zamian otrzymamy coś równie dobrego jak PC-towy R6, będzie jeszcze lepiej. Potencjał bowiem GRAW 2 ma ogromny, a że PC-ty przez ostatni rok poszły strasznie do przodu – cóż, po prostu nie wierzę, że ktoś mógłby te zmiany zignorować. **[CDA]**

Druk a net

Wszystkich dziennikarzy zaproszonych na prezentację nowego GRAW podzielono na dwie grupy W pierwszej znaleźli się przedstawiciele mediów wirtualnych, a w drugiej – drukowanych (z Polski znalazł się w tej grupie jedynie piszący te słowa przedstawiciel CDA). Po co się w takie coś bawiono? Otóż tylko ci drudzy mieli okazję na własne oczy zobaczyć parę pierwszych poziomów gry na żywo, bo mediom online'owym pokazano jedynie filmiki i poziom demonstracyjny. Piszemy to nie po to, by się chwalić – ale by udowodnić wam, że jednak nie „wszystko co tu piszą, znajdę w necie". „Papierowe" media mimo wszystko są i przez parę kolejnych lat nadal będą traktowane priorytetowo.

Pięknie, ślicznie i taktycznie.

PRODUCENT: UBISOFT ROMANIA
DYSTRYBUTOR: GENEGA
DATA PREMIERY: MARZEC 2007
WWW.SILENTHUNTER4.COM

SILENT HUNTER 4

WOLVES OF THE PACIFIC

Nieograniczona wojna podwodna toczyła się na Atlantyku, tutaj grasowały Wilcze Stada i to właśnie tutaj (oraz na morzach przyległych) dochodziło do największych bitew w obronie konwojów. Dlatego właśnie teatrem, na którym walczyć się będzie w Wilkach Pacyfiku, jest... no właśnie, co ma do nich Pacyfik?

Przyznać trzeba, że mimo braku wielkich Wilczych Stad tam też na wodzie walczono (by nie powiedzieć – przede wszystkim tam!). Zresztą pierwszy symulator łodzi podwodnej (Silent Service) i pierwszy Silent Hunter też brały na tapetę właśnie Pacyfik. Na brak zajęcia narzekać więc na pewno nie będziemy. A szczegóły? O te postaraliśmy się w trakcie rozmowy z producentem gry, Emilem Gheorge'em.

Za przylądkiem Horn

„Czwórkę" najprościej opisać jako „trójka na Pacyfiku". Pracuje nad nią to samo studio (Ubisoft Romania), a skład zespołu nie uległ większym zmianom. Do tego podstawą jest ten sam engine, tyle że dopasowany do współczesnych oczekiwań. Mamy też **dynamiczną kampanię, multi z zupełnie nowym trybem, ulepszone zarządzanie załogą, a całość ma być jeszcze bardziej podatna na modyfikacje robione przez fanów** (Ubisoft Romania konsultowało się w tej sprawie z ich przedstawicielami, ale w sumie nic w tym dziwnego, bo to właśnie fani najbardziej się w przypadku symulatorów liczą). W sumie zapowiada się więc bardzo ciekawie, ale... zacznijmy od najważniejszego.

Wymarzony jacht Mac Abry.

Podstawą „czwórki" jest, podobnie jak w „trójce", kampania dla jednego gracza. Zmagania zaczynać będziemy **na początku grudnia 1941** (siódmego grudnia miał miejsce atak na Pearl Harbor, ale nie jest jeszcze przesądzone, czy przypadkiem gracz nie wyruszy na swój pierwszy patrol parę dni wcześniej), a potrwają około czterech lat, podobnie jak to miało miejsce w rzeczywistości (co w praktyce oznaczać będzie około 3 miesiące grania na jedną kampanię, oczywiście wliczając w to używanie przez gracza przyspieszenia czasu, kiedy ma to sens).

Naprawdę wierzyłeś, że to była góra lodowa?

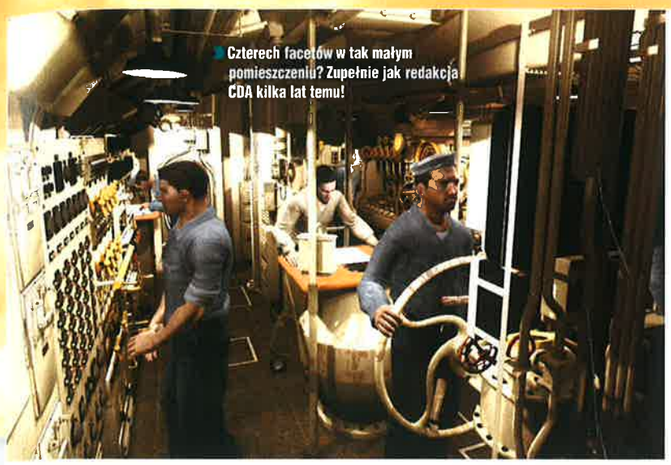
Choć podstawą jest engine znany z „trójki", mocno go zoptymalizowano.

Choć dynamiczna kampania ma być jeszcze lepsza niż w „trójce", na wydarzenia w skali strategicznej wpływ będziemy mieli dość ograniczony i czasu trwania wojny nie zmienimy. W zamian za to będziemy jednak mieli znacznie lepszy kontakt z dowództwem (czyli COMSUBPAC), które będzie nam dostarczało dodatkową rozrywkę. A to trzeba będzie uratować pilota, a to coś sfotografować, dostarczyć gdzieś siły specjalne czy zaopatrzenie dla nich, przechwycić jakiś ważny cel, o którym właśnie dowiedział się wywiad... Ma być dzięki temu dużo ciekawiej, **gracz ma mieć także poczucie, że nie jest na tej wojnie całkiem sam**. Zresztą komunikaty dowództwa to nie jedyne źródło informacji – będzie można również słuchać rozgłośni radiowych z Tokio czy Waszyngtonu. I to nie tylko programów informacyjnych (tudzież propagandowych), ale również rozrywkowych.

Jedyny problem to fakt, że **kampania będzie tylko jedna, poświęcona siłom amerykańskim**. Nie jest to jednak nic nowego, a na wzięcie udziału w wojnie na Pacyfiku po stronie japońskiej przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać.

Bitwy

Na kampanii się nie kończy, bo **będziemy mieli również możliwość wzięcia udziału w największych bitwach, które miały miejsce na Pacyfiku**. Pearl Harbor, Midway, Morze Koralowe, Okinawa, Filipiny... Wszystkie większe starcia morskie będą w grze dostępne zarówno jako pojedyncza misja, jak i część kampanii. Jednak o ile w misji będzie mógł wziąć udział każdy, o tyle **do udziału w najważniejszych bitwach zaproszenie dostaniemy tylko wtedy, gdy dowództwo uzna nas za wystarczająco dobrych**. Nic wprawdzie nie stoi na przeszkodzie, by samowolnie opuścić obszar patrolowania i udać się na miejsce walki, ale taka niesubordynacja może się skończyć nawet pozbawieniem nas dowództwa – w końcu bierzemy udział w wojnie, a nie wycieczce krajoznawczej.


Czterech facetów w tak małym pomieszczeniu? Zupełnie jak redakcja CDA kilka lat temu!

Multi na ośmiu

Bardzo duże zmiany zaszły także w trybach multi. Wprawdzie i w nich można grać jedynie po stronie aliantów, jako że tylko amerykańskie łodzie podwodne zostały w „czwórce" uwzględnione (P-class, Tambor, Salmon oraz Gato – każda w kilku wersjach, co przynajmniej teoretycznie powinno zadowolić większość fanów wuja Sama). Za to graczy może być nawet ośmiu, aczkolwiek tylko jeśli gra toczy się w sieci lokalnej, bo przy grze przez Internet liczba ta maleje do czterech. Trudno uznać to za wielki krok naprzód, ale też główną nowością, jeśli chodzi o multi, będzie zupełnie nowy tryb gracz kontra gracze.

W Wilkach Pacyfiku jedna osoba będzie się mogła wcielić w dowódcę eskorty konwoju, który będą atakowali pozostali! Nie było nam wprawdzie dane zobaczyć tego w akcji, ale przyznacie chyba, że brzmi to szalenie interesująco. W końcu człowiek nadal jest lepszy niż AI (a już na pewno bardziej kreatywny i nieprzewidywalny). I choć tutaj „japończyk" nie będzie samodzielnie zrzucał bomb głębinowych, bo jego rola jako dowódcy ograniczać się będzie do koordynacji działań eskorty, czyli – wydawania rozkazów komputerowym dowódcom, zapowiada się to wszystko wręcz super. Rzecz jasna, wiele zależy jeszcze od faktycznej kontroli, jaką będzie taki dowódca miał oraz od interfejsu, ale że jest to jedna z największych nowości, na pewno Rumuni się do niej przyłożą.

Nowy-stary engine

Kolejne duże zmiany, w dodatku najbardziej widoczne, zaszły w grafice. **Choć podstawą jest engine znany z „trójki", mocno go zoptymalizowano.** Dzięki temu można było dodać nowe efekty pogodowe i ulepszyć stare. Nowe chmury, efekty świetlne, wolumetryczne mgły, woda, że szczęka opada... Zresztą zmianie uległ cały fragment odpowiedzialny za warunki panujące na morzu, dzięki czemu ma być również znacznie bardziej realistycznie (a nie np. cały miesiąc mgieł na Atlantyku, co się zdarzało w „trójce", choć o ile mi wiadomo, w rzeczywistości czegoś takiego w trakcie całej II wojny światowej nie zanotowano).

Dzięki optymalizacji można było także – bez zbytniego zwiększania wymagań sprzętowych – dodać znacznie bardziej szczegółowe modele statków i okrętów, przy tworzeniu których wykorzystano chyba wszystkie techniki dostępne w DX9. Wyglądają one po prostu super i to nie tylko przez peryskop, ale również z bliska. A także wewnątrz. Bo choć nie mamy możliwości, by się po nich przejść (nawet na naszym własnym okręcie podwodnym zobaczyć można tylko parę stanowisk – tutaj akurat nic się, może poza szczegółowością, od czasu „trójki" nie zmieniło), bo po otworzeniu burty torpedą można wnętrze zobaczyć.

Te statki Indian chyba dają jakieś znaki dymne. ...Gulasz? A nie – sos, zdaje się.

Ogólnie zmian w wyglądzie jest całkiem sporo, a choć można je nazwać „wodotryskami", ich celem jest przecież jeszcze większe zbliżenie wyglądu gry do rzeczywistości. I to się w znacznej mierze udało, bo choć nadal widać, że jest to gra, a nie pocztówka, mimo starego engine'u Wilki wyglądają jak najbardziej współcześnie.

Realizm i RPG

W Silent Hunterze – jako rasowej symulacji – nacisk kładziono na realizm, a nie na przyjazność dla początkujących. W „czwórce" realizm także postawiono na pierwszym miejscu, ale jeśli ktoś aż takim fanem gry nie jest, nie jest do niego przymuszany. Bo z „czwórki" można zrobić tytuł, w którym cała trudność sprowadza się do znalezienia wroga, a następnie wycelowaniu w niego peryskopem i naciśnięcia przycisku – całą resztą zajmie się załoga. Co jest zresztą nawet bardziej realistyczne, bo przecież od tego załoga jest, choć z drugiej strony – realizm jest w grach rozumiany jako „gracz wszystko robi sam". Na szczęście Wilki pozwalają od tego odejść, zwłaszcza jeśli chodzi o nadzór nad załogą.

Kiedy słyszysz „trafiony – zatopiony", nie wyobrażasz sobie nawet, jak to naprawdę wygląda...

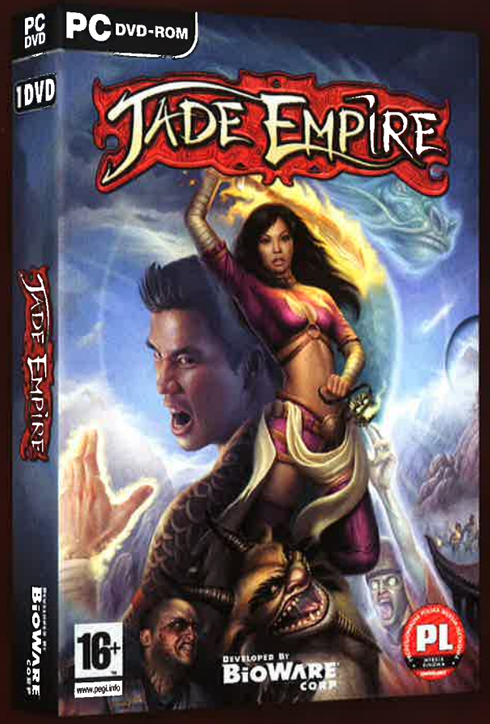
Podstawą zarządzania podwodniakami jest system trójwachtowy, który – przynajmniej teoretycznie – obowiązywał w czasie wojny na amerykańskich okrętach podwodnych. Ludzi przyporządkowujemy do konkretnych drużyn (np. obsługa przedziału torpedowego) zgodnie z ich umiejętnościami – cały czas widzimy efekt tych zmian w postaci czytelnych słupków, nie ma więc mowy o działaniu w ciemno. Co ważne, wraz ze wzrostem doświadczenia i przyznawanymi awansami lub odznaczeniami, rośnie skuteczność naszych marynarzy i oficerów, zyskują oni także zdolności specjalne, przez co przyrównanie do RPG-ów jest tu jak najbardziej na miejscu. Co ważne, cały ten system jest szalenie przejrzysty i nawet początkujący nie powinni mieć z nim problemów – tym bardziej że załogą musimy się zajmować tylko w razie jakichś kłopotów, gdy np. trzeba zastąpić ludzi, którzy zostali ranni.

Suma wszystkich strachów?

A właściwie to jakich strachów? Poprawiona grafika, większa przyjazność dla początkujących, nowy tryb multi, modowalność, nowy-stary teatr działań, dynamiczna kampania i wielkie bitwy morskie, w których możemy wziąć udział... Czy można chcieć czegoś więcej, prócz możliwości wcielenia się w kapitana japońskiego okrętu podwodnego? I nawodnego po obydwu stronach? I... no dobra, parę rzeczy można by jeszcze dorzucić, ale nie zmienia to faktu, że „czwórka" będzie kolejnym krokiem naprzód w drodze do doskonałości.

Na premierę przyjdzie nam poczekać już tylko parę tygodni – bo zapowiadana jest na **marzec 2007**! Pozostaje zatem życzyć wszystkim stopy wody pod kilem i – do zobaczenia w Pearl Harbor. **|CDA|**

Torpeda w celu?
Na początku wojny na Pacyfiku (czy może raczej: w pierwszej połowie...) największym kłopotem amerykańskich podwodniaków była bardzo duża zawodność torped. Po włączeniu pełnego realizmu jest to problem także w grze, ale zamiast prostej zabawy w statystykę i rzut kośćmi, bierze się pod uwagę między innymi wyszkolenie załogi oraz kąt, pod jakim wróg został trafiony. Bo tak się składa, że będące przez całkiem długi czas standardem torpedy Mk. XIV z zapalnikami Mk. 6 najgorzej zachowywały się przy trafieniu prostopadłym, które teoretycznie powinno być optymalnym... Jak jednak mówią twórcy: „wystarczy to mieć na uwadze, a wszystko będzie dobrze".



Jade Empire™ – nowa gra Action-RPG twórców *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™* już wkrótce ukaże się na PC! Przenieś się do niesamowitego świata legend i mitów z Dalekiego Wschodu. Wybierz jednego z 7 dostępnych bohaterów, z których każdy dysponuje własnym, unikalnym stylem walki, a następnie wyrusz w fascynującą podróż przez całe Jadeitowe Imperium. Przed tobą ponad 70 niesamowitych, rozległych lokacji do zwiedzenia: od pełnych niebezpieczeństw gór, przez zdradliwe mokradła, tajemnicze jaskinie, kwitnące ogrody stolicy cesarstwa, aż po krainę bogów.

- Ponad 40 godzin wspaniałej przygody!
- Ponad 70 rozległych lokacji do zwiedzenia.
- 7 zróżnicowanych bohaterów do wyboru.
- 7 bardzo oryginalnych i widowiskowych stylów walki.
- 4 szkoły magii i 4 style transformacji bohatera.
- Bardzo bogata polska edycja gry.

Premiera już w marcu 2007!

16+ www.pegi.info

BioWare CORP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

PC DVD ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

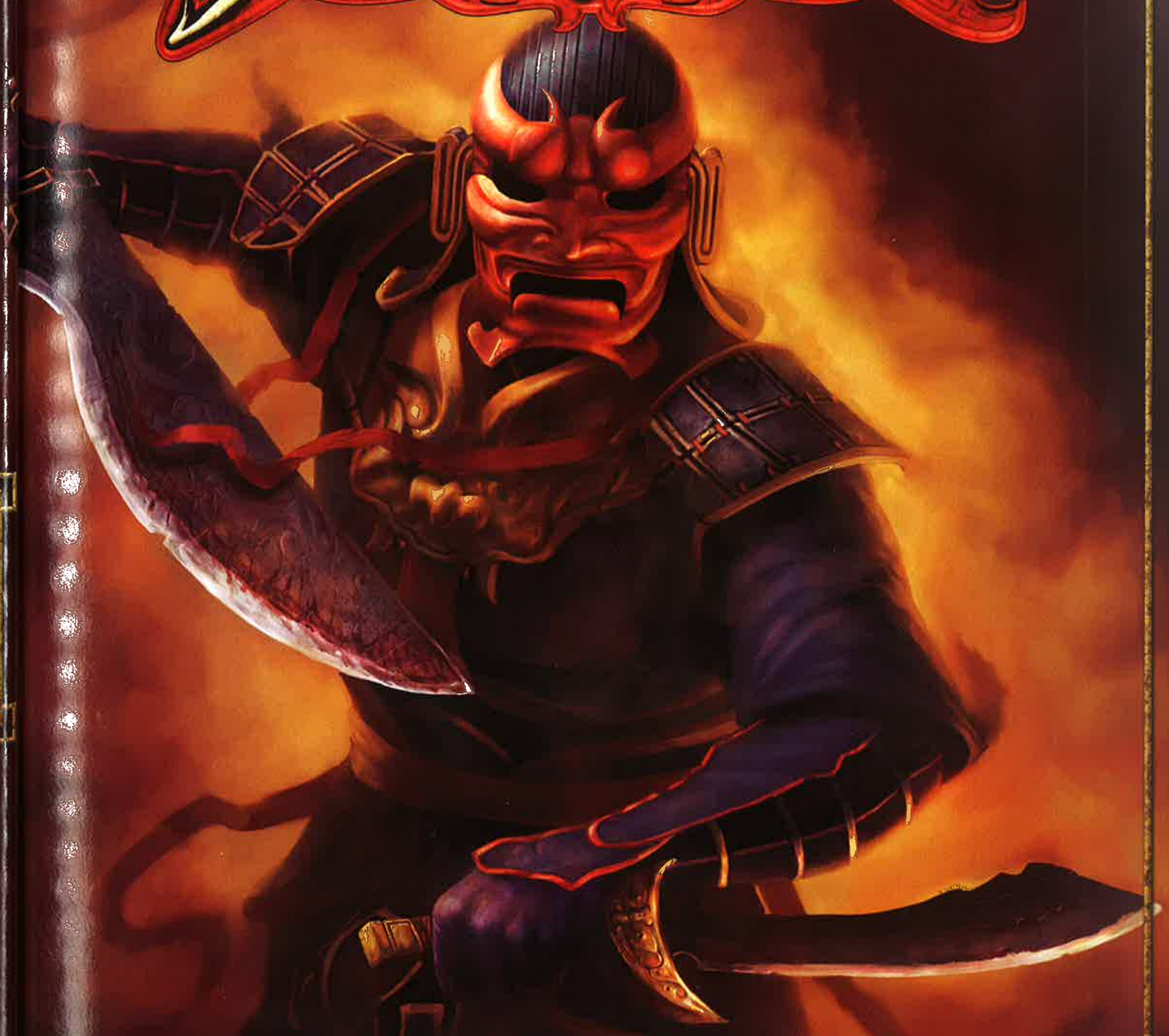
Jade Empire Engine © & © 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Zamów swój egzemplarz już dziś na stronie sklep.gram.pl/JadeEmpire

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Twórcy serii ***Baldur's Gate™*** oraz ***Neverwinter Nights™*** przedstawiają:

JADE EMPIRE™



Jedna z najlepszych gier Action-RPG wkrótce dostępna dla komputerów PC!

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

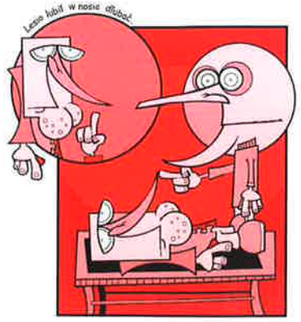
Arcade.....5
FPS.....3
Polonizacja.....4
Przygodowa.....2
RTS.....6
Sportowa.....1
TPP.....1

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 22 GIER

GAME WALKER

Hej! Tym razem 22 gry. Hohoho... dawno tak dużo nie było. Ale z ich poziomem to tak średnio raczej... Cóż, taki czas. Śniegu niewiele, dobrych gier tak samo. Trzeba przeczekać i tyle...

Autor: Błażej Wiśniewski



Dlatego w prosektorium nie można było zostawiać zwłok na stołach.

Alliance: Future Combat

Gatunek: RTS
Podobne do: JTF, Act of War, War on Terror
Wymagania: Windows XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 064

Od Pepina: Owijając w bawełnę: gra na wskroś przeciętna, z kiepską grafiką i wyświechtaną fabułą. Mówiąc wprost: sięgnąłem po nią z ciekawości, potem grałem już wyłącznie z poczucia obowiązku. Z przyjemnością zapomnę o niej przy pierwszym nadchodzącym przeboju.

Mac Abra: Owijając w jedwab: są lepsze gry. Duuużo lepsze.
Smuggler: Proponuję owinąć w papier pakowy i posłać do Abu Dabi.
eld: Proponuję zawinąć w sreberko i przestać pieprzyć.
Czarny Iwan: A co na to świstak!?
gem: A króliczki?
Allor: Ktoś im pewnie baterie powyciągał...
Smuggler: Ja bym raczej ścigał tego zboczeńca, co królikom baterie wtyka... :)
Ghost: Tak się objawia deadline. Zezwierzęceniem całej załogi.

Arthur and the Invisibles

Gatunek: platformówka
Podobne do: Rayman 2
Wymagania: Windows XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Demo: 02/07
Strona w CDA: 086

Od Huta: Ci, których zawiodło to, że nowy Rayman nie jest plaformówką, mogą spokojnie zagrać w Arthur and the Invisibles. To jedna z lepszych produkcji w tym gatunku wydanych na PC!

Mac Abra: Nie mogę jakoś zaakceptować stylu graficznego tej gierki, jak i filmu... Ale jak się nie ma, co się lubi... To się gra, w co się ma.
Smuggler: Nie widziałem jeszcze filmu, jak obejrzę, to pokombinuję... a zaraz, demko gry jest... mhm... sympatyczne całkiem...
Allor: Jedna z lepszych produkcji i tylko 7+. Cóż...
Qn'ik: A ja chciałem tylko dodać: God, shave the Queen!
Czarny Iwan: Łeee, gdyby to był Król Artur, to co innego.
Smuggler: A tak to mamy królowca...
Ghost: Ogolonego?
Smuggler: Lepiej jedzmy już te kity-szity...

Bionicle Heroes

Od Czarnego Iwana: Na pierwszy rzut gałką oczną, bardzo ładne. Mija parę minut i się człowiek zaczyna rozglądać za jakimś innym zajęciem. Jeden przykład: w tej grze bohater nie może zginąć. Dziękujmy ci, Traveller's Tales!

Qn'ik: No i co? W Lego Star Wars też nie można zginąć, w Made Manie tym bardziej... No dobra, w tym ostatnim co najwyżej nie można zaginąć, ew. się zgubić.
Smuggler: Czekam na grę na podstawie Power Rangers. Będzie jeszcze infantylniejsza.
Ghost: Jacy Power? Im też się bateryjki wsadza?
Mac Abra: Dla młodszego rodzeństwa. I chyba tylko dla nich.

Gatunek: zręcznościowa/naparzanka
Podobne do: Lego Star Wars
Wymagania: Win 2K/XP, 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 128
Ocena: 6
Strona w CDA: 084

©ormaC

Analogowo

Przypomniałem sobie ostatnio o moim gramofonie Unitry, który jest zresztą – poza komputerem – jedynym sprzętem grającym w moim pokoju. Przetarłem go szmatką, podłączyłem do amplitunera stare, drewniane kolumny, które srodze kopią d*pę całemu temu współczesnemu chłamowi sprzedawanemu w hipermarketach, i wyciągnąłem maksisingiel Iron Maiden „Maiden Japan" z 1981 roku. Czysty odjazd. Co z tego, że troszkę trzeszczy? Płyta jest o rok starsza ode mnie – ma prawo trzeszczeć. Zastanawiam się, skąd się bierze ta magia płyt winylowych. Rozumiem jeszcze łezkę w oku człowieka np. 50-letniego, który przynosi ze strychu gramofon Bambino i odgrzebuje tzw. pocztówki muzyczne, przy których 30 lat temu bawił się na prywatkach ze swoją żoną, gdy jeszcze była panną. Dla mnie jednak te płyty nie mają przecież wartości sentymentalnej, a mimo to czuję coś wyjątkowego, kiedy słucham Maidenów, Helloween albo Pink Floydów z winyli. Jakiś podświadomy melomański snobizm?... Niewykluczone, że obok szybko rosnącej kolekcji kompaktów zacznie rosnąć na mojej półce stosik płyt analogowych. Pierwsze zakupy na aukcjach już poczynione – Whitesnake „1987" oraz pierwszy album W.A.S.P. – muszę je tylko odebrać. Powiem szczerze, że nie mogę się doczekać, by usłyszeć z winyla „Still of a Night", „I Wanna Be Somebody" albo „Here I Go Again" (tak, to ten utwór ze szczególnym okrucieństwem zgwałciła niejaka Mandaryna...).

Combat Wings: Bitwa o Anglię

Od elda: Ładne wizualnie, całkiem grywalne. Pod warunkiem że komuś potrzebna jest milionowa zręcznościówka tego typu.

Mac Abra: Nic dodać, nic ująć. Rzadko, bo rzadko, ale zdarza mi się mieć tę samą opinię o grze co Eld.
eld: Przestań pieprzyć. :) Jakbyś wziął do rąk wszystkie CDA z zeszłego roku, dziwnym zbiegiem okoliczności zgadzałeś się ze mną w 9 przypadkach na 10. :p
Smuggler: Chyba się Eld starzeje, zaczyna z sensem mówić. :)
Mac Abra: W takim razie muszę szybko zacząć się leczyć. :)
Czarny Iwan: Gierka całkiem, całkiem. Nic nowatorskiego, ale jest kawałek dobrej zabawy.
gem: „Jest kawałek dobrej zabawy". Toż to jakaś nowomowa! Może lepiej „Jest wola, by bez nadużyć semantycznych i akrobacji umysłowych mieć kawałek dobrej zabawy"? :P
Allor: Też się zgadzam z eldem: „przestań pieprzyć". :)
CormaC: Właśnie, okaż wolę zaprzestania pieprzenia!
Smuggler: Don't pepper, folks!

Gatunek: zręcznościówka
Podobne do: Blazing Angels, Air Conflicts, Combat Wings
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1GHz, karta grafiki 64 MB
Ocena: 7
Demo: 11/06
Strona w CDA: 090

O recyclingu i nie tylko...

Aby nikomu ciśnienia nie podnosić, tym razem będzie apolitycznie. Jak wiadomo, zbierając makulaturę i butelki ratujemy środowisko naturalne, bo... no właśnie, bo co? Bo drzewa nie odrastają? Bo piasek się nam kończy? Bo papier nie ulegnie rozpadowi przez najbliższe 1000 lat? Czy też może butelki stanowią znacznie większe zagrożenie niż bardzo silne chemikalia, których trzeba używać, by je uczynić ponownie zdatnymi do użycia? A może problemem jest aluminium i żelazo (jakby nie było – pierwiastki powszechnie na naszej planecie występujące)? Nie mówią już nawet o tym, ile energii trzeba na to wszystko zużyć, a jakby nie było, ciężarówki wymagają zupełnie nieodnawialnego oleju napędowego... Dobra, dobra – przecież teoretycznie można go zastąpić rzepakiem...

Tyle że z wyliczeń wychodzi, że niemal (a wg niektórych – nawet więcej!) tyle samo trzeba tego oleju zużyć, co się go potem z roślin pozyska. A chyba nie o to chodzi, by rolnicy produkowali olej rzepakowy tylko po to, by mogli go zużywać na produkcję oleju rzepakowego, który będą zużywać na produkcję oleju rzepakowego. Do tego dochodzi jeszcze jeden problem, który już odczuwają konsumenci w USA – otóż rolnicy mimo wszystko będą woleli ten olej produkować niż np. jabłka, pomidory czy inne produkty żywnościowe. Bo to i zbyt pewny (zwłaszcza że do produkcji droższego oleju rzepakowego można zużywać tańszy olej napędowy – o ekologię nikt się nie martwi, w końcu to biznes jak każdy inny, z wiatrakami włącznie), i jakości jakby się mniej czepiają... A że przez to ceny żywności pójdą w górę? Jeszcze lepiej!

Pytanie tylko, czy w tej całej „ekologii" chodzi o faktyczną ochronę zasobów, czy też o nabicie kieszeni pewnej grupie „ekologów"... Jeśli o to pierwsze, ograniczmy się do zbierania plastiku, bo to cholerstwo samo z siebie nic nie zrobi. A jeśli o to drugie,,, cóż, przynajmniej nie nazywajcie tego ekologią – bo będzie to równie trafne jak „tanie państwo".

Allor

Gotowe na wszystko

Gatunek: przygodówka w sumie
Podobne do: The Sims... ale nie bardzo
Wymagania: Win 2K/XP, 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 095

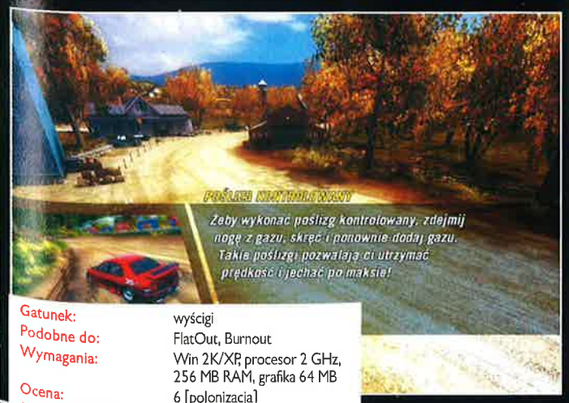
Od Smugglera: Polonizacja gierki, poza zupełnie nietrafionym – moim zdaniem – głosem narratorki (szczęśliwie nie słychać jej za często) i paroma delikatnymi potknięciami, jest bardzo dobra. Jeśli jesteś fanem serialu, na motywach którego powstała, a z angielskim u ciebie kiepskawo – jak znalazł.

Mac Abra: Proszę, proszę, Smuggler nienawidzący Simsów gra w simspodobną gierkę...?
Smuggler: Z Simsami ma tyle samo wspólnego co Quake z Company of Heroes. Bliżej jej do niewymagającej wysiłku umysłowego przygodówki z grafiką a la Sims. Ale troszkę filmowego klimaciku ma, szczególnie w finale, więc czemu nie?
eld: Przestań pieprzyć. Już sam tytuł jest tak simsowaty jak ja gburowaty.
Mac Abra: Przestań @#$% zaczynać każde #%& od @$%^ wulgaryzmu, bo mnie to zaczyna @%^&. Trochę kultury, #$^&!
Allor: Swoją drogą, to ciekawe, że eld tak szybko zrezygnował z fałszywej politycznej poprawności. Ale dał nam przykład spieprzajdziadu jak z małpąwczerwonym postępować mamy.
gem: Poza tym tytuł nie jest simsowaty. Tytuł jest... obiecujący w różowym sensie.
CormaC: Taa, w Lipsku widziałem tę grę. Laska wlazła pod prysznic w bieliźnie, a dodatkowo... pojawiły się paseczki z cenzurą. Tyle tytułem obietnic. :)
Smuggler: Masz przestarzałe informacje – teraz wchodzi naga, ale rozpikselizowana na maksa.
CormaC: No to faktycznie robi wielką różnicę. Tyle że trochę mniej głupie jest.
Czarny Iwan: Przykre, ale wersja oryginalna jednak lepsza.
gem: Nie jesteś oryginalny mówiąc, że oryginalne jest lepsze. Ergo: nie jesteś lepszy. QED.

FlatOut 2 PL

Od Siekiery: Jak to mówią, średnio na jeża. Nie jest źle, niestety nie jest też dobrze. Za dużo ziomalstwa („pokaż, że jesteś największym rozpierdzielatorem!"), zbyt wiele niespójności.

Smuggler: Jak widać, dostrzegamy wpadki polonizacyjne wcale nie tylko jednego dystrybutora. :)
Czarny Iwan: Rozpierdzielator to nowe tłumaczenie na tytuł Terminatora. Brzmi nieźle.
gem: Raczej coś takiego, co się wkłada w... hmm... „prdel".
Allor: Ziomale są OK, chyba że założą ziomkowstwo, bo wtedy są już be, kupa i w ogóle międzynarodowy skandal.
Qn'ik: A ziomble? Co z ziomblami?
Smuggler: Ziomble się murchaczą świertogliście o zmroku.
Ghost: Ano murchaczą. Przynajmniej dopóki nie wpadnie na imprezkę rozpierdzielator.



Gatunek: wyścigi
Podobne do: FlatOut, Burnout
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6 [polonizacja]
Strona w CDA: 095

RETRO-ACTION CDA 05/99

132 strony, 2 CD, a na jednym z nich doskonały (po dziś dzień grywalny!) RTS Dark Colony. 8 gier w zapowiedziach, w tym Oni (doskonała mordobijka), Panzer Elite, Galleons (...nigdy nie wyszła na PC), Daikatana (hehe!) i Vampire: The Masquerade. Trzy godne uwagi betatesty (Hidden & Dangerous, Unreal Tournament i Driver) i aż 31 (!!!) recenzji gier. Choć „dużo" wcale nie oznacza tu „dużo dobrych"... Ale zanim pomówimy o recenzjach, krótko o ówczesnych newsach...

Jako że TR3 sprzedaje się słabiej niż zakładano, twórcy planują w TR4 znaczące zmiany. (Na planach się skończyło...) Lista najczęściej kupowanych gier: SimCity 3000, Half-Life, Sid Meier's Alpha Centauri... (Tja, to były czasy, żadnych Simsów w pierwszej dziesiątce!) :) Muzykę do DN Forever nagra thrash metalowy zespół Megadeth. *[I faktycznie – nagrali miażdżącą wersję motywu przewodniego z DN – CormaC]* W 1998 sprzedało się 1,5 mln kopii gry StarCraft. Wkrótce ma się pojawić nowa odsłona Need for Speed – High Stakes. Premiera Gorky 17 została przesunięta na koniec roku. Na dniach premiera Windows 2000. Mówi się o 4 części Close Combat (doskonały i kultowy RTW), tym razem ma to być wojna z Japończykami na Pacyfiku – a konkretniej na Guadalcanal. (Skończyło się tradycyjnie na Europie i niemieckiej ofensywie w Ardenach...) Symulacja It-2 (Szturmowik) ma być ponoć rewelacyjna. (I była!)

Teraz troszkę o recenzjach. Wielkie oczekiwanie na Alien versus Predator jednak zakończyło się rozczarowaniem („zaledwie" 7+), jako że pierwotna wersja gry, mimo świetnej grafiki i klimatu, nie oferowała ani wyboru stopnia trudności, ani zapisu stanu gry w trakcie levelu. A to naprawdę mocno wkurzało graczy, bo gierka przez to była wręcz piekielnie trudna. (Wyszedł patch, który to poprawiał.) Dużo lepiej wypadła ToCA 2 (9/10) oraz dodatek do Sin (Wages of Sin – 9/10). Nadal mnie męczy, jak mogliśmy obleśną Elexis uznać wówczas za seksowną laskę.

Gem.ini popadł w (uzasadniony zresztą) zachwyt nad X-Wing Alliance'em, czyli symulatorem X--Winga (w świecie Star Wars, bo gdzie?). Gra dostała 9/10 i znak jakości. I to są zasadniczo wszystkie godne uwagi gry – jest wprawdzie kilka nieźle ocenionych (8/10), ale dziś już zupełnie zapomnianych i sporo badziewia z ocenami 2--5/10. Cóż, wtedy to się nazywało „cienki miesiąc". :)

Po recenzjach mamy Action Net, Scenę Komputerową, Na Luzie, wywiad z Wiktorem Zborowskim (to a propos jego występu w polonizacji Baldur's Gate'a), Pomocną Dłoń, parę stron o użytkach, testy sprzętu (dużo kart graficznych), zachwyty nad Pentium III (450 MHz – 2600 zł) i Celeronem (400 MHz – 710 zł). Był też – zdaje się po raz pierwszy – test odtwarzacza MP3. Diamond RIO PMP 300 – to tak dla pamięci. Wielkością zbliżony do dwóch pudełek zapałek (nazywało się to wtedy „małe urządzenie"). Pamięć... 32 MB, ale można ją rozbudować o dodatkowe 16/32 MB. Do tego szybko przegrywa się pliki – te 32 MB można skopiować w zaledwie 3,5 minuty. Naturalnie o ile zainstalujesz specjalne sterowniki, bo bez nich to wcale... Wyświetlacz (mono) jest malutki, a wgranych utworów nie można skasować/zmieniać ich kolejności z poziomu odtwarzacza. O radiu/dyktafonie też można zapomnieć... Ale za to ta atrakcyjna cena – zaledwie 1150 zł, a dodatkowa karta to tylko 300 zł.

Na koniec jeszcze Action Redaction, Tipsy...

Heroes of Might and Magic V: Kuźnia Przeznaczenia

Gatunek: strategia turowa
Podobne do: serii HoMM
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 068

Od Gunthera: Nawet jeśli pierwszy dodatek do HoMM5 nie jest pomnikiem trwalszym od spiżu, to na pewno może się podobać jako rzetelne, krasnoludzkie rzemiosło. I choć zda się, że kruszec mógł być lepszej próby (słaba AI), to bywa, że lśni najczystszym złotem (fabuła, jednostki). Najogólniej Kuźnie Przeznaczenia można polecić wszystkim miłośnikom magii, miecza i krasnoludów.

Smuggler: Nie dla młotów. :)
Czarny Iwan: Ale cepy mogą już grać bez obaw.
Mac Abra: Dla fanów piątej odsłony – obowiązek.
gem: Raczej dla fanów całej serii. A inni...? Są inni?
CormaC: Ostatnio gram w HoMM5 – gra przypomniała mi, co to jest radość z grania. Bezcenne.
Allor: Ja tak mam z TDU – jeszcze jeden wyścig i... i parę godzin później jest już stanowczo za późno.
Qn`ik: Ja z Curveballem. Wciąż 10. poziom jest nieosiągalny.
CormaC: Skąd pewność, że poziom 10 w ogóle istnieje? Ktoś go widział kiedyś?
Mac Abra: ...Ale poza tym to jesteśmy normalni, naprawdę!
Ghost: Ja nie jestem. Nie grałem w żadną grę z serii HoMM.
Smuggler: ...Nienormalny!!! Ale on lubi Star Treka i szachy... to dużo wyjaśnia. (Czekam teraz na drugą część felietonu Ghosta.) :)

Made Man

Gatunek: TPP/akcja
Podobne do: Wściekłe Psy połączone z Mafią
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 6+
Strona w CDA: 070

Od Siekiery: O dziwo, mimo zatrważająco niskiej średniej, Made Man okazał się (w moim odczuciu, rzecz jasna) całkiem przyjemną grą akcji, a już z całą pewnością lepszą od wypuszczonego nie tak dawno El Matadora czy Wściekłych Psów. Do tego tematycznie spokrewniony jest z Mafią i Ojcem Chrzestnym.

Smuggler: Cóż, jak się nie ma Mafii 2, to i MM musi wystarczyć. A dokładniej to wcale nie musi, chyba że ktoś bardzo tęskni za mafijno-gangsterskimi klimatami. Ale staruszka Mafia to za wysokie dla MM progi. Ojcu też nie podskoczy...
Mac Abra: Ja nie tęsknię. Wolę popatrzeć na tych panów z drugiej strony lufy – czekam zatem na Strangleholda...
Qn`ik: Choć się już wypowiedziałem w ramce przy recenzji, to i tutaj zgłoszę veto: El Matador był lepszy i . (kropka)
eld: Przestań pieprzyć. Giera jest lepsza od Psiaków i Matadora.
Smuggler: Niech mu ktoś przypierzy, co?
Czarny Iwan: Lepiej przysolić. :)
gem: Nie trzeba. Śniegu nie ma. Tradycja ginie. Zima nie mogła zaskoczyć drogowców. :(
Smuggler: Tym razem zima zaskoczyła drogowców nie przychodząc na czas.
CormaC: Obawiam się, że nie doceniasz zimy. Jeszcze ich tak zaskoczy, że się wszyscy zes...tresujemy.
Allor: Mam nadzieję. Bo kupiłem na raty deskę i teraz – spłacając już raty – jak sobie patrzę na te zwały śniegu za oknem, to mnie... powiedzmy, że skręca...
CormaC: A dobrze ci tak, burżuju. :)

UWAGA! NOWA DATA POLSKIEJ PREMIERY: 23 STYCZNIA 2007!

PORZUĆ ZASADY. TWÓJ WRÓG ICH NIE MA.

WEŹ UDZIAŁ W WALKACH BEZ ŻADNYCH REGUŁ W NAJOSTRZEJSZEJ GRZE FPP W ŚWIECIE MAGII I MIECZA.

TYLKO W POLSKIEJ WERSJI UNIKALNE DODATKI:
- Płyta z filmem o tworzeniu Dark Messiah oraz z muzyką z gry
- Drukowana mapa dla trybu wieloosobowego
- Drukowany poradnik gracza

Dark Messiah
MIGHT AND MAGIC

Ostra akcja FPP, spektakularne dobicia i dekapitacje z użyciem oryginalnych broni i dewastujących zaklęć

Niesamowity, mroczny klimat wypełniony walką z najgorszym plugastwem jakie znasz z fantasy

Maksymalnie dopalony silnik graficzny Half-Life 2, Source, rewelacyjnie oddający klimat gry

darkmessiah.gram.pl ARKANE STUDIOS Kuju gram.pl CD PROJEKT UBISOFT 99/100 PL 18+ www.pegi.info PC DVD ROM

© 2006 Ubisoft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft oraz logo Ubisoft są znakami towarowymi Ubisoft Entertainment w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej i/lub w innych krajach. Stworzone przez Arkane Studios. Valve, Half-Life oraz Source są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Valve Corporation w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej i/lub w innych krajach. Inne gry wymienione mogą być znakami towarowymi ich właścicieli.
* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a dlatę ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy gotowa wersja gry trafi do tłoczni.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Dialog miesiąca

Jeden DTP-owiec do drugiego: Jasiu, ty masz największego proca w całej redakcji, nie narzekaj! Naprawdę szło o procesor, no... :)

Mage Knight Apocalypse

Gatunek: hack'n'slash/RPG
Podobne do: Sacred, Dungeon Siege
Wymagania: Win 2K/XP, 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 076

Od Czarnego Iwana: Twardym trza być, a nie miękkim, jeśli chcesz grać w tę grę. Sprawdź, jak sobie poradził Tal Windstrider – bohater i jednocześnie recenzent swoich przygód.

Mac Abra: Ten, no, tego... jednak uważam, że lepiej pograć w Dungeon Siege'a albo Diablo 2.
Smuggler: Łubu-dubu, łubu-dubu. Ileż tak można? Odpowiadam: dużo można, ale gra musi być dobra. A tu nie jest.
Allor: Miało być tak pięknie, nowe podejście miało być, supergrywalność, a jest...
gem: Kolejny markowy (s)hit.
Hut: Pięknie powiedziane. I po angielsku!
Ghost: Iwan twardy jest. I niskokaloryczny, i ma jakieś tam bakterie, ale za to daje RPGoodporność.

Neverwinter Nights 2

Gatunek: RPG
Podobne do: NWN, Baldur's Gate
Wymagania: Win XP, procesor 3 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128MB ze shaderami
Ocena: 6
Strona w CDA: 095

Od Allora: Gra świetna, wydanie niczego sobie, cena atrakcyjna... Problem w tym, że tekstu do tłumaczenia było całe mnóstwo i nie wszędzie wyszło to dobrze. Do tego dochodzą problemy z kwestiami mówionymi, których zresztą czasami w ogóle nie ma i opóźnienie w wydaniu ostatniego patcha w wersji pl... w sumie ocena niska, ale jeśli problemy zostaną poprawione, spokojnie będzie można do niej dodać trzy punkty.

gem: Jeśli coś może się nie powieść, to się nie powiedzie na pewno.
eld: Co ma wisieć, nie utonie.
Mac Abra: Przyznam, że ocena mnie jednak zaskoczyła... Cóż, dobrze, że nie zacząłem jeszcze (z braku czasu) grać. Poczekam na patche.
Smuggler: ...Patrzę, patrzę, a to patche! :)

Qn`cik

...prezentowy

Prezenty można dawać bez końca – wszak nie ma nic przyjemniejszego niż widok rozradowanej i wdzięcznej obdarowanej osoby. Największy problem jest jednak taki, że można się wściec, starając się co chwila wymyślać jakieś nowe rzeczy – zwłaszcza gdy okazje się piętrzą, a pomysłowość kończy się stosunkowo szybko. Gdy tylko dostałem na skrzynkę reklamę serwisu www.codam.pl (od „co dam?") i poznałem jego założenia, stwierdziłem, że to właśnie to, czego szukałem. Na stronie jest wyszukiwarka, która pozwala przetrząsnąć obfitą bazę prezentów i wybrać najwłaściwszy. Najfajniej zapowiadająca się opcja to sortowanie – można ustalić, że prezent ma być w konkretnym przedziale cenowym, dla jakiej płci, z jakiej okazji itp. Z wielką ochotą zacząłem więc wybierać, starając się jak najlepiej scharakteryzować moją drugą połowę. Toteż użyłem kategorii: „dla Niej", w zainteresowaniach „wystrój wnętrz" i „podróże", rodzaj prezentu ustaliłem na „unikalny", „romantyczny" i „relaksujący". Do tego wszystkiego scharakteryzowałem jeszcze osobowość Obdarowanej na „docenia piękno", „lubi urocze rzeczy", „lubi żyć bezpiecznie", „troskliwa" itp., kliknąłem przycisk „szukaj" i czekałem już tylko na wymarzoną i jedyną w swoim rodzaju propozycję na idealny prezent.

Dostałem wyniki. Granat dźwiękowy, zegarek binarny, nawigacja motocyklowa, klips do banknotów i tak jeszcze kilkadziesiąt podobnych. Fakt – sam bym w życiu nie pomyślał, że moja Luba ucieszy się z takich rzeczy.

Pacific Storm

Gatunek: RTS
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Demo: w Sieci, wkrótce na DVD
Strona w CDA: 092

Od Gregoriusa: Całkiem przyjemny, choć dość trudny RTS, który łączy szeroko pojętą strategię z dowodzeniem na polu bitwy, dorzucając do tego elementy symulatora. Mimo takiej sobie grafiki i głupiego komputera warto zauważyć, bo wciąga. Poza tym można Amerykanom o Pearl Harbor przypomnieć. :)

Mac Abra: Gdyby jeszcze AI wroga było ciut lepsze, kto wie, może bym odłożył Company of Heroes.
Smuggler: Ciekawe, bo nietypowe. Ale nie do końca przemyślane.
Czarny Iwan: Wolę jednak Storm z X-Men.
gem: Ale, wiesz, ona tylko z Flashem Gordonem...
CormaC: Poza tym co na to twój młody patron, Piękny Iwanie?
Allor: Raczej Śpiący Iwanie... choć swoją drogą, w takim miejscu, jakie sobie Iwan po zmianach przygarnął, to aż grzech nie spać...
Qn`ik: Małe odhermetyzowanie. Chodzi o nowe biurko, za którym siedzi Iwan. Tak zakamuflowane i przytulne, że aż dziw, że Czarny wciąż ucieka od nas od razu po wybiciu ostatniego dzwonu wskazującego godzinę 16...
Czarny Iwan: Co do patrona, nazwałem go CormaC Brokeback i wciąż go trenuję, chyba jest szczęśliwy. :)
CormaC: No i gdzie są tantiemy za wykorzystanie mojej ksywki? Jesteś u pani!
Ghost: Widziałem jakiś czas temu prezentację tej gierki. Jakoś nie spodobała mi się.
Smuggler: Bo nie było ani wieży, ani konika, ani nawet królowej. :)

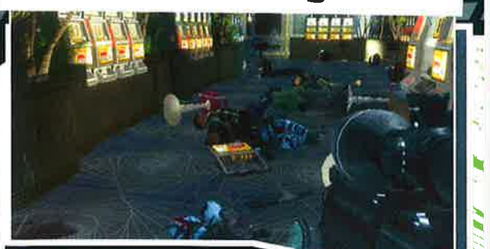
ParaWorld

Gatunek: RTS
Podobne do: każdego RTS-a od czasów Dune 2
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 082

Od gema: ParaWorld to dla mnie Gra Roku. Ściślej: najbardziej nijaka Gra, jaką miałem okazję poznać w 2006 Roku. Niby wyczerpuje formułę RTS-ów, niby gra się bez bólu, ale przyjemności z tego tyle, ile z oglądania po raz piętnasty „Parku Jurajskiego". I tylko dinozaurzego potencjału żal...

Smuggler: Para poszła w gwizdek, a World się ostał z opuszczonymi spodniami.
Mac Abra: „...a wyszło jak zawsze".
Czarny Iwan: I nie zatańczymy walca z diplodokiem... a mogło być tak pięknie...
Allor: Chyba ze Smokiem Wawelskim – ale on w sumie teraz ważna szycha jest, jeden z dowodów przeciw ewolucji, więc czemu się dziwić?
CormaC: Smok Wawelski to typowy dla polskich polityków (lub „polityków") dowód – nikt go nigdy nie widział.
Smuggler: Jak powiedział pewien prawy and sprawiedliwy minister, fakt, że dowodu nie widać, znaczy tyle, że został już zniszczony, więc tym gorzej dla Układu. Albo coś w tym bezsensie.
Qn`ik: ParaWorld też jest ważnym głosem w dyskusji nad tym, jak wyginęły dinozaury. Ja od początku wiedziałem, że to ludzie wytępili...
Mac Abra: Szkoda, że pewien profesor jej nie zna, bo mielibyśmy jeden dowód więcej przeciwko teorii ewolucji.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas



Gatunek:	FPS
Podobne do:	Republic Commando
Wymagania:	Win XP, procesor 3 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB z shaderami
Ocena:	9+
Strona w CDA:	054

Od Allora: Nie jest to stary, taktyczny R6, a strzelanka z elementami taktyki a la Republic Commando, ale efekt końcowy jest po prostu super. Nawet multi, który po dwóch patchach udało się jakoś poskładać do kupy. Jak dla mnie, najlepszy FPS roku 2006!

Czarny Iwan: No i fajnie, cieszymy się razem z tobą!
Qn`ik: I to ma być ten boski, wyczekiwany i rewolucyjny Unreal Engine 3?
Smuggler: Cóż, fani starego R6 szlochają sobie w rękawy, fani lekkiego taktycznego FPS-a mogą się cieszyć.
Mac Abra: Z jednej strony szkoda, że jest coraz mniej gier dla tych, co lubią wysilać szare komórki i nie ograniczają się tylko do naciskania spustu. Z drugiej strony dobre i to, że ten nowy R6 jest naprawdę dobry w swej kategorii, czego już np. o grze noszącej tytuł Close Combat powiedzieć się nie da. Zatem mogło być gorzej, panowie, R6 hardcore fani...

Runaway 2

Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	Runaway... oraz paru innych oldschoolowych przygodówek
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7+
Strona w CDA:	080

Od EGM-a: Zaiste, dwojakie mną targają uczucia, gdy muszę ocenić tę grę. Z jednej strony bawiłem się przy niej naprawdę nieźle. Z drugiej strony autorzy po prostu przesłodzili. Wzięli to, co najlepsze z pierwszej części – i dali nam tego więcej, czasem dużo więcej. W sumie mamy np. sympatyczne, ale straszliwie przegadane miejscami dialogi czy efektowne, ale za długie (i do tego powtarzające się, a niemożliwe do przeklikania animacje – normalnie zabiłbym za to!). Efekt końcowy jest jednak godny uwagi.

Mac Abra: A zobaczę, pamiętam, że w „jedynkę" grało mi się fajnie...
Qn`ik: Ja się od „jedynki" odbiłem, więc „dwójki" też nie ruszę – zwłaszcza jeśli jest tak z tym przewijaniem animacji, jak pisze EGM.
Czarny Iwan: A ja nie zobaczę, ale jakoś mi nie żal.
gem: Mnie też nie żal. I nie żal mi, że tobie nie żal. To już chyba metanieżal, nie?
alkohochlik: kwiatki zza rogatki wystawiają po tży szmatki
Smuggler: O metadonie to lepiej nic nie mów, jeszcze Iwan usłyszy...
Hut: A ja mam taki quasi-żal, bo ogólnie mam to w nosie.
Allor: To i tak lepsze niż żel... zwłaszcza w nosie...
Mac Abra: Lepszy żel w nosie niż na włosach. :)

Rayman Szalone Kórliki

Gatunek:	arcade
Podobne do:	niczego
Wymagania:	Windows XP, Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7
Strona w CDA:	058

Od CormaCa: Ci, którzy czekali na platformówkę, będą srodze zawiedzeni – nowy Rayman nie jest platformówką. Jest zbiorem kilkudziesięciu prostych, ale za to przyjemnie zakręconych minigierek. Warto zobaczyć grę choćby dla jej zwariowanego klimatu.

Mac Abra: Dla mnie to tylko odcinanie kuponów i jazda na marce...
Qn`ik: Boś nie widział! Gra znakomita, szalona i na swój sposób genialna. 8 albo 9/10.
Mac Abra: Bo nie chciałem patrzeć na rozmienianie się dobrego na drobne.
Smuggler: Pokręcone, kórlik, że hej!

Czarny Iwan: Polski podtytuł powinien brzmieć szalone kurwiki.
Hut: A zamiast Rayman powinno stać Renata. Też na „R"...
Allor: Przeniesienie gry z Wii na PC jest, jak widać, możliwe, ale... czy warto?
Ghost: Zakręcone to to jak ruski termos.
Mac Abra: I takąż ma dla mnie grywalność. Z tą różnicą, że w ruskim termosie czasem ciekawe rzeczy można znaleźć...

Polak potrafi?

Życie jest jak pole minowe. Nigdy nie wiesz, kiedy i w jaką wdepniesz. Mnie na przykład przydarzyło się to przy oglądaniu Teleexpresu. (To jest sztuka – wdepnąć na minę nie ruszając się z miejsca!) Był w nim materiał o grach i o tym, jak rodzic ma odróżnić, czy dana gra nadaje się dla jego niewinnego dziecięcia, czy też nie. Naturalnie na całym świecie służą do tego znaczki PEGI. Tylko że w Polsce nie ma obowiązku dawania ich na pudełku, bo nie ma odpowiedniej ustawy. A dlaczego nie ma?

Tu pojawił się pewien przedstawiciel rządu, rozparty za włączonym komputerem (znaczy się – fachowiec!) i poinformował, że będziemy mieli własny, polski system oznaczeń. (Jakoś tak mi „Misiem" Barei nagle zapachniało, nie wiedzieć czemu.) Nie żebyśmy mieli coś do PEGI – wyjaśnił ten pan – ale jesteśmy przeciwko mechanicznemu przeszczepianiu na polski grunt tego, co sprawdziło się gdzie indziej. (Nie gwarantuję, że to dokładny cytat, ale sens wypowiedzi został zachowany.)

I tu od razu naszły mnie rozmaite i raczej niewesołe refleksje. Bo tak: czemu, jeśli coś sprawdziło się na całym świecie, u nas musi być zastąpione naszym, polskim, genetycznie patriotycznym i tym samym lepszym rozwiązaniem? I ile to będzie – tzn. wymyślenie i wdrożenie tego polskiego patentu – kosztować? (I tak się cieszę, że podobnych rozwiązań nie stosujemy np. przy produkcji samochodów – miałyby pewnie trzy koła i dwie kierownice, obie na zewnątrz samochodu, doskonałe, jak się go pcha pod górkę – sprawdzona idea „4 kółka i kierownica" wcale przecież w Polsce nie musi się sprawdzić, nie?)

No i nie mam złudzeń – te nasze POLpegi będą na pewno bardziej restrykcyjne niż zachodnie. Co oznacza tyle, że większość gier będzie miała zapewne znaczki typu „do grania od 60 roku życia, za pisemną zgodą obojga rodziców, a i to przy wyłączonym monitorze". Bo nie będzie nam Zachód moralnej zgnilizny dla niepoznaki w „12+" przystrojonej rozpowszechniał! Już my wiemy lepiej, co jest dobre dla naszych dzieci, a co jest wstrętną deprawacją ich niewinnych duszyczek.

Pan z Teleexpresu wesołutkim tonem oświadczył, że ustawę dostaniemy zapewne w prezencie pod choinkę – tzn. na Boże Narodzenie 2007 roku. Nie wiem jak wy – ja już się zaczynam bać. Czemu? A zobaczcie kawałek oficjalnej informacji poniżej...

„Wicepremier, minister edukacji Roman Giertych zapowiedział w czwartek dopisanie do projektu uchwały w sprawie programu »Zero tolerancji dla przemocy w szkole« zapisów o zakazie rozpowszechniania brutalnych gier komputerowych. Jak mówił Giertych na konferencji prasowej, do takiego pomysłu przekonała go grecka minister edukacji i wyznań Marietta Jannaku (*) (...). Wicepremier wyjaśnił, że chodzi mu o wprowadzenie zakazu rozpowszechniania takich gier, w których na przykład grający torturuje i zabija inne postacie oraz takich, w których są elementy pornografii."

A pod tę definicję da się lekko podciągnąć wszystko poza warcabami i Tetrisem... (Swoją drogą, tu jakoś problemu z przeszczepieniem greckiego rozwiązania na polski grunt nie ma – jak widać „zakazać, zabronić, ukarać!!!" to metoda uniwersalna. Historia jednak pokazuje, że na dłuższą metę zupełnie nieskuteczna...)

(*) Pani, która przepchnęła prawo, że publiczne granie w gry komputerowe traktowane było jako... hazard i karane wysoką grzywną. Śmiała się z tego cała Europa i w końcu przepis uchylono. Bo i tak nikt go nie przestrzegał...

NAJLEPSZA GRA O SKOKACH NARCIARSKICH
sezon 2007

FIS SKI JUMPING 2007 RTL
OFICJALNA GRA O SKOKACH NARCIARSKICH

Zostań mistrzem skoków narciarskich i zdobądź dla Polski złoto!
Przetestuj swoje siły jako zawodnik lub trener kadry. Pokaż na co cię stać!

Niezwykle realistyczne animacje ruchów zawodnika

Rozbudowany system reakcji widowni na Twoje poczynania

Doskonały model fizyczny i nowatorskie ujęcia kamery

Zmienne warunki pogodowe podczas zawodów

RTL PLAYTAINMENT
POLSKA WERSJA
City Interactive
www.city-interactive.com
PC Premiera wydanie specjalne nr 1/2007
TYLKO 19,99 zł
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

Rush for Berlin PL

Gatunek: RTS
Podobne do: Codename Panzer
Wymagania: procesor 1,7 GHz, Win 2K/XP, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 095

Od elda: Widywałem lepsze lokalizacje. Chociaż książeczka ładnie wygląda, jest w niej trochę błędów. Podobnie jak w samej grze.

Mac Abra: W zębach trochę zgrzyta, ale przełknąć się da. Tym niemniej chłopaki z Nicolasa powinni bardziej uważać przy lokalizacjach. Bo opinię sobie zepsuć łatwo, a naprawić ją dużo trudniej...
Czarny Iwan: Co się czepiasz, przecież książeczka ładnie wygląda. ;)
gem: Widziałem kiedyś książkę. Może też sobie kiedyś kupię i postawię na szafie...?
Qn`ik: Po co na szafie? Ja też ostatnio widziałem książkę w takim fajowym sklepie – można było do niej wsadzić tabletki, kredki – cokolwiek! A jak ładnie wygląda pod lampką nocną!
Allor: Słyszałem, że książeczki to się dobrze sprawdzają jako protezy za krótkich nóg, zwłaszcza w stołach...
Smuggler: W grubej książce piersiówkę można ukryć...
Mac Abra: Jak sami widzicie, drogie dzieci, książki pożyteczne są... :)
Ghost: A „mądre" myśli niektórych redaktorów już dużo mniej.

The Ship

Gatunek: sieciowy FPS?
Podobne do: na upartego do serii Battlefield, ale tak naprawdę do niczego
Wymagania: Win 2k/XP, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6+
Strona w CDA: 066

Od Huta: Dziwny steamowy eksperyment, nie wiedzieć czemu, na Zachodzie popularny – sieciowy shooter, w którym trzeba się skradać, zastawiać pułapki i unikać wzroku innych pasażerów luksusowego transatlantyku. Ciekawe, ale do czasu, a tego czasu jednak na The Ship szkoda – kiedy chcę postrzelać, gram w Battlefielda czy Unreal Tournament, kiedy chcę czegoś oryginalnego, szukam gry, która jest naprawdę inna, a przy tym bardziej stabilna (zarówno jeśli chodzi o kod, jak i mechanizmy rozgrywki). Dziwny steamowy eksperyment...

CormaC: Widzę tu w założeniach pewne podobieństwa do genialnej serii Spy vs. Spy jeszcze z czasów 8-bitowców. To była giera...
Mac Abra: Aaaaa... to była gra! :D Żadna współczesna grafika nie jest w stanie oddać tego jej pokracznego klimaciku.
eld: Przestań pieprzyć. Spy vs. Spy to jedna z najlepszych gier ever. Basta!
CormaC: Ciągle zapominam, że miałem odpalić SvS na emulatorze Atarynki na PSP. A może lepiej nie odkopywać idealizowanej gierki?...
Smuggler: Piece of ship, moim skromnym zdaniem. Sam dałbym 5.
Czarny Iwan: Unikanie wzroku innych pasażerów statku... widać, same Bazyliszki!
gem: Znów przypomniał mi się Double Agent. Dzięki, panowie, spieprzyliście mi rok. :P
CormaC: Nie ma sprawy, gem. Jeśli tylko kiedyś zechcesz, by ci ktoś spieprzył dzień/tydzień/miesiąc/rok, to przychodź!
Allor: Dobrze, że wołałem R6 od Sama...

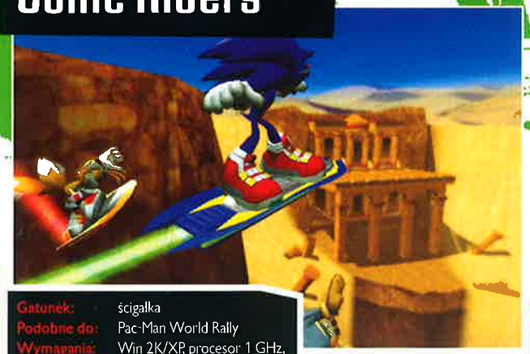
Snoopy vs. The Red Baron

Gatunek: arcade
Podobne do: innych strzelanek lotniczych
Wymagania: Win 2K/XP, Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 074

Od CormaCa: Bardzo sympatyczna strzelanka lotnicza oparta na komiksie „Fistaszki" – za sterami samolotu rodem z pierwszej wojny światowej zasiada Snoopy. Mimo żartobliwego potraktowania tematu, mamy do czynienia ze sprawnie zrealizowanym, przyjemnym „latadełkiem".

Mac Abra: Głupio przyznać, ale pograłem z przyjemnością. Bo i „Fistaszki" lubię i latadełka mnie kręcą.
eld: Przestań pieprzyć!
Allor: Bo zupa była za pieprzna... i jeszcze za słona... i w ogóle!
Smuggler: Wolałbym Garfielda w roli głównej, Snoopy jest za miękki. :)
gem: Garfield to już tylko marka. :P
Smuggler: Jeśli już to dolar australijski.
Czarny Iwan: No, chyba że Snoop Dogg, ten na pewno dałby radę!
Hut: Latadełko? To jakaś niecnotliwa dziewczyna?
Ghost: Snoopek fajny jest i basta.

Sonic Riders



Gatunek: ścigałka
Podobne do: Pac-Man World Rally
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 5
Demo: duże i w Sieci
Strona w CDA: 073

Od Huta: Sonic to najszybszy jeż na świecie i rzeczywiście gra z jego udziałem rozgrywa się w błyskawicznym tempie. Niestety, sporo niezłych pomysłów na rozgrywkę zrealizowano na tyle niechlujnie, że całość szybko zaczyna denerwować, irytować, wkurzać, wkur... Wiadomo, o co chodzi? No to good!

Smuggler: Jeżu, nie nudź więcej!
Mac Abra: Są takie chwile w życiu boksera, że mówi mu się „zawieś rękawice na kołku, tracisz refleks, szkoda, by cię obijali w ringu...". To samo tyczy się bohaterów gier komputerowych, nawet jeśli są niebieskimi jeżami...
Qn`ik: ...i wcale nie tracą refleksu.
Allor: Widać, że Mac Abra w Sonica nie grał, bo gdyby zagrał... zresztą o czym ja piszę – przy jego refleksie nawet by się nie zorientował, że już ma o jedno życie mniej.
Mac Abra: To prawda. Ale mam refleks na tyle szybki, by ci poprawić „zoriętował" na „zorientował". A Sonic po prostu stacza się. Co mówię jako jego były fan.
eld: Przestań pieprzyć! Sonic to i tak kozak w porównaniu do jego jeżów-koleżków.
Czarny Iwan: I tak Jeż Jerzy wymiata wszystkie Soniki.
Smuggler: I potem mu śmierdzi z pyska.

MacAbreski

Coraz dłużej...

Przyznaję się, że jestem tzw. meteoropatą (...nie mylić z psychopatą!), czyli człowiekiem, na którego stan psychofizyczny znacząco wpływa pogoda. Zresztą jak każdy z was – nikt nie powie mi, że wstając w poniedziałek rano, gdy leje i jest pochmurno, jesiennie i błotniście, ma dokładnie taki sam humor jak wtedy, gdy widzi słoneczny, radosny poranek... Prawda?

Dodam tu, że nic mnie bardziej nie dołuje niż to, gdy po otwarciu oczu i zerknięciu na zegarek (tak, to już pora wstawania... psiakrew...) ciemność widzę – za oknami. Zapyta ktoś, czy nie dołuje mnie i to, że wychodząc z pracy również ciemność widzę? Otóż nie, ponieważ wychodzenie z pracy, gdy jest noc za oknem, to dla mnie żadna nowość, tak w lecie, jak i zimie. Ale ciemne, zimne poranki... brrr...

Cały ten długawy wstęp był tylko po to, by podzielić się z wami radosną wieścią – dzień znów jest dłuższy! Tak jest, dopiero co (pisane tuż po świętach) zaczęła się zima, a tu już mamy za sobą ten najpaskudniejszy dla mnie czas, gdy z każdym dniem ubywało... dnia. Na razie jeszcze się tego nie czuje (wy już pewnie widzicie, że noc nie zapada punkt o 16.00?), ale sama świadomość, że to już z górki, dodaje mi skrzydeł. Bo gdy dzień dłuższy – lato/urlop/wakacje zaczynają być coraz bliżej...

...Tak, wiem, marzenia o tym w styczniu/lutym trącą masochizmem. Jeszcze. Ale za kolejny miesiąc?

Swoją drogą to – o paradoksie! – dni w momencie rozpoczęcia się lata/wakacji zaczną znów być coraz krótsze, jako że najdłuższy dzień w roku to przecież 21.06, pierwszy dzień lata. Zatem jego rozpoczęcie jest jednocześnie początkiem końca długich dni, a zapowiedzią jesieni i wszechobecnej nocy. Ale cóż, czyż nie jest tak, że rodząc się jednocześnie z każdą kolejną sekundą zdążamy ku śmierci? Ale jednak nie przeszkadza nam to cieszyć się urokami życia. Bo przecież „najważniejsze jest gonić króliczka, a nie złapać go"... Tak i mnie w sumie dużo bardziej cieszy, że dzień wkrótce będzie odczuwalnie dłuższy niż to, że już jest długi... Głupie? Ale tak już mam. :)

CZARNY IWAN

Saphira vs. Pożeracz Chmur

Ostatnio przeczytałem „Eragona" i „Najstarszego" Christophera Paoliniego (który napisał „Eragona", gdy miał 15 lat). Powieść młodego Amerykanina szczególnie mnie nie zachwyciła. Historia jest jednowymiarowa i przewidywalna, postacie zarysowane bardzo pobieżnie, niemal komiksowo. Ta prostota i brak głębi psychologicznej uderzają przede wszystkim w przypadku smoków, które stanowią jakby połączenie domowego kota i wioskowego mędrka. Saphira, która wykluła się dla Eragona, bardziej przypomina poczciwą ciocię, opiekującą się swoim siostrzeńcem pod nieobecność rodziców niż istotę będącą uosobieniem potęgi i żywiołu magicznego. Te płycizny może by mnie tak nie irytowały, gdyby nie to, że miałem przyjemność czytać „Naznaczonych błękitem" Ewy Białołęckiej, w których też mamy bohatera, Kamyka, podróżującego wraz ze smokiem zwanym Pożeraczem Chmur. U Białołęckiej smok jest jednak pełen pasji na granicy szaleństwa wynikającego z jego magicznej natury. Autorka potrafi nie tylko opisać w sugestywny sposób smoczy wygląd, co udaje się i Paoliniemu, ale przede wszystkim tworzy głęboko nieludzką psychikę, która niemal umyka naszemu rozumieniu. Jak tego dokonała, nie wiem. Mógłbym nawet uwierzyć, że Białołęcka zna jakiegoś smoka osobiście...

PS Jeśli nie widzieliście jeszcze filmu „Eragon", moja minirecenzja tego obrazu. Jest 2x słabszy niż książka.

Konkurs SMS

Do wygrania
5 odtwarzaczy
Wiwa 228U

MODEL 228 USB zbudowany jest na nowej generacji chipsecie firmy ESS. Umożliwia odtwarzanie: DVD, MP3, CD, CD-R, CD-RW, XviD, MPEG, VCD, SVCD zachowując wysoką jakość odtwarzania. Rewelacyjnie radzi sobie z odtwarzaniem napisów z polskimi znakami. Odtwarzacz umożliwia również wyświetlanie z płyty CD obrazów i zdjęć zapisanych w formacie JPEG, Kodak-CD oraz słuchać muzyki w formacie MP3 i WMA. Menu w języku polskim, wyświetlane na ekranie telewizora – przejrzyste i łatwe w obsłudze.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na jakim chipsecie zbudowany jest odtwarzacz Wiwa 228U?
a) ESS
b) ESKK
c) ESKS

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.WB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 19 lutego 2007 r.

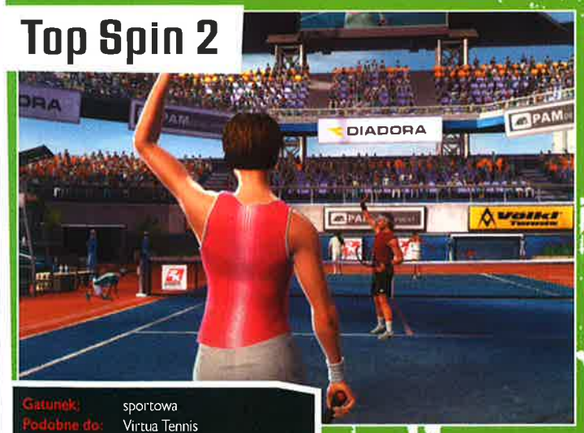
Star Trek Legacy

Gatunek: kosmiczny RTS
Podobne do: Planeta Skarbów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2,66 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 080

Od Ghosta: Ta gra zepsuła mi święta. Zamiast dobrze się z nią bawić i wypocząć po wigilijnym obżarstwie, chyba się wrzodów przez nią nabawię. Lubię Star Treka, zwłaszcza TNG, ale po tym, przez co przeszedłem, chyba długo nie sięgnę po ten serial.

Mac Abra: Szczęśliwie nigdy jakoś nie byłem zafascynowany uniwersum ST, więc porażkę tej gry przyjmuję bez specjalnych emocji. Szkoda tylko, bo się ładnie na E3 zapowiadała.
Czarny Iwan: A biednemu Ghostowi makowiec stanął w gardle! Straszne! :)
gem: Markowiec?
Hut: Raczej Karp-itan Pickard.
Allor: Spoko, panie Spock, to tylko kolejna nieudana maska mówiąca po angielsku.
Qn`ik: Przy okazji – Ghost to chyba jakiś fenomen. Jak można być jednocześnie fanem Star Treka i Star Wars?
Smuggler: ...I jeszcze grać w szachy!

Top Spin 2



Gatunek: sportowa
Podobne do: Virtua Tennis
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 088

Od Qn`ika: Gra, która w bezpośredni sposób sprawiła, że dostałem nową kartę graficzną do redakcyjnego komputera. Może stąd moja do niej sympatia?

Smuggler: Dla tych, co chcą mieć wielki pe... tenis na monitorze swego kompa. :P
Mac Abra: Może i dobre, ale mnie nie kręci.
eld: Przestań pieprzyć. Tenis kręci każdego. Nie mów, że nie lubisz obejrzeć Szarapowej w TV?
gem: Szpetna blaza.
Mac Abra: Co szpetne?!
Hut: Ale kręci...
Czarny Iwan: Tak, ale najbardziej ta spocona frotka na jej nadgarstku! Hehe.
Allor: Mokra jest? Jest – widać niektórym wystarczy...

Ghost

Jak Smuggler mnie wkurzył

Na forum dyskusyjnym umieszczonym na naszym serwerze WWW padło pytanie o to, kto w redakcji lubi piwo. W odpowiedzi Smuggler odpisał „Redakcja ogólnie (1 wyjątek, ale się zlituję i nie powiem, kto) lubi zupkę chmielową". I tu mnie szlag trafił. Bo jak się domyślacie, to o mnie chodziło. Jak to się zlituję? Że niby co, że jak nie piję piwa i innych alkoholi, to jestem jakiś ułomny? Trzeba się nade mną użalać? Prawda jest taka, że jestem wręcz dumny z tego, że nie piję i uważam to za jedną ze swych nielicznych zalet (obok niepalenia). Nie wydaje mi się, że aby dobrze się bawić, potrzebny jest jakiś alkohol. Mało tego, uważam osoby, dla których synonimem „dobrej zabawy" jest uwalenie się do nieprzytomności, za kretynów. Bo skąd potem taka osoba będzie wiedziała, że dobrze się bawiła? Przecież nic nie pamięta. Więc co to za rozrywka. A to, że inni się śmieją? A spytajcie, czy śmieją się, bo impreza była fajna czy dlatego, że zrobiliście z siebie po pijaku nieziemskiego głupola.

Wydaje mi się też, że Smuggler wpadł w pułapkę pewnych kanonów myślenia. Smutne jest to, że nadal wiele osób sądzi, iż pewnych spraw bez opicia nie da się załatwić w naszym kraju. Stąd pewnie w innych krajach rozpowszechnione jest mało pozytywne określenie „pijany jak Polak". Przepraszam, czy mamy być z tego dumni? Czy dlatego mam się wstydzić, że nie piję? Na szczęście takich, co to notorycznie zalewają się w trupa, nie ma zbyt dużo w porównaniu do reszty narodu, ale mimo wszystko większość dorosłych z tego czy innego powodu po ten alkohol sięga i przynajmniej raz upiła się tak, że teraz się tego wstydzi. Nadal jednak nie rozumiem, dlaczego należy się litować nad osobami, które tego nie robią. Dużo tracimy? I kasy mam więcej, i nie wiem, co to kac, i wątroba nie nawala, i wcale się przez to gorzej nie bawię na imprezach, i mogę po nich wrócić do domu własnym samochodem, zamiast tułać się komunikacją nocną czy taksówkami (więc znowu oszczędność czasu i pieniędzy).

Żeby nie było, że nie wiem, o czym mówię. W młodości aniołkiem nie byłem. Spróbowałem, przetestowałem swoje możliwości i stwierdziłem, że picie kompletnie nic mi nie daje, więc dałem sobie z tym spokój. A czemu piszę o ochlejstwie zamiast o kulturalnym piciu? Bo ludzi, którzy to potrafią, jest w naszym kraju szczątkowa liczba. Większość tylko mówi o kulturalnym piciu, kupuje jakieś drogie i wykwintne alkohole, a potem i tak zalewa się jak świnia. Jak dla mnie, jest to chore i nienormalne.

[Od Smugglera: pomijając to, że akurat miałem na myśli nie Ghosta, a... Tigesa, a cała moja wypowiedź w tym temacie była ćwierć serio, ogólnie Ghost ma rację... PS A choć ja abstynentem nie jestem, byle gimnazjalista na jednej imprezie wchłania sporo więcej niż ja w kwartał... Stanowczo cenię jakość, nie ilość.]

Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II – Król Nazguli

Gatunek: RTS
Podobne do: serii Battle for Middle-earth, znanej jako Bitwa o Śródziemie
Wymagania: Win XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 079

Od gema: Tolkienowsko-Jacksonowskie Śródziemie, stanowiące m.in. scenerię strategii w czasie rzeczywistym z EALA, zwiedzaliśmy już dwukrotnie. Za każdym jednak razem, czy to na południu, czy północy, uczestniczyliśmy w tym, co zwykło zwać się Wojną o Pierścień. Tym razem jednak przenosimy się w czasy historyczne i wcielimy w czarnoksiężnika, znanego także jako Wódz Nazgulów (a nie, drogie EA Polska „Król Nazguli"). Panie, panowie – armia Angmaru i dwie historyczne kampanie są do waszej dyspozycji.

Smuggler: Na widok Nazgula niejednemu skoczy gul(a).
Mac Abra: Mnie skoczył lekko, ale też jakoś wielkim fanem tej serii – z perspektywy czasu – nie jestem. Wolę książkę...
Allor: Następny yntelygent, co to się czytaniem chwali... a w twarz za krytykę kcesz?
gem: Wykształciuch!
Qn`ik: ...w zielonym!
Czarny Iwan: Taki mały łże-elitek!
CormaC: W papę go!
Ghost: Do skrzynki i wysłać go do Wolski.
Mac Abra: Żebym ja was do Włoszczowej nie posłał... frekwencję robić na peronie.

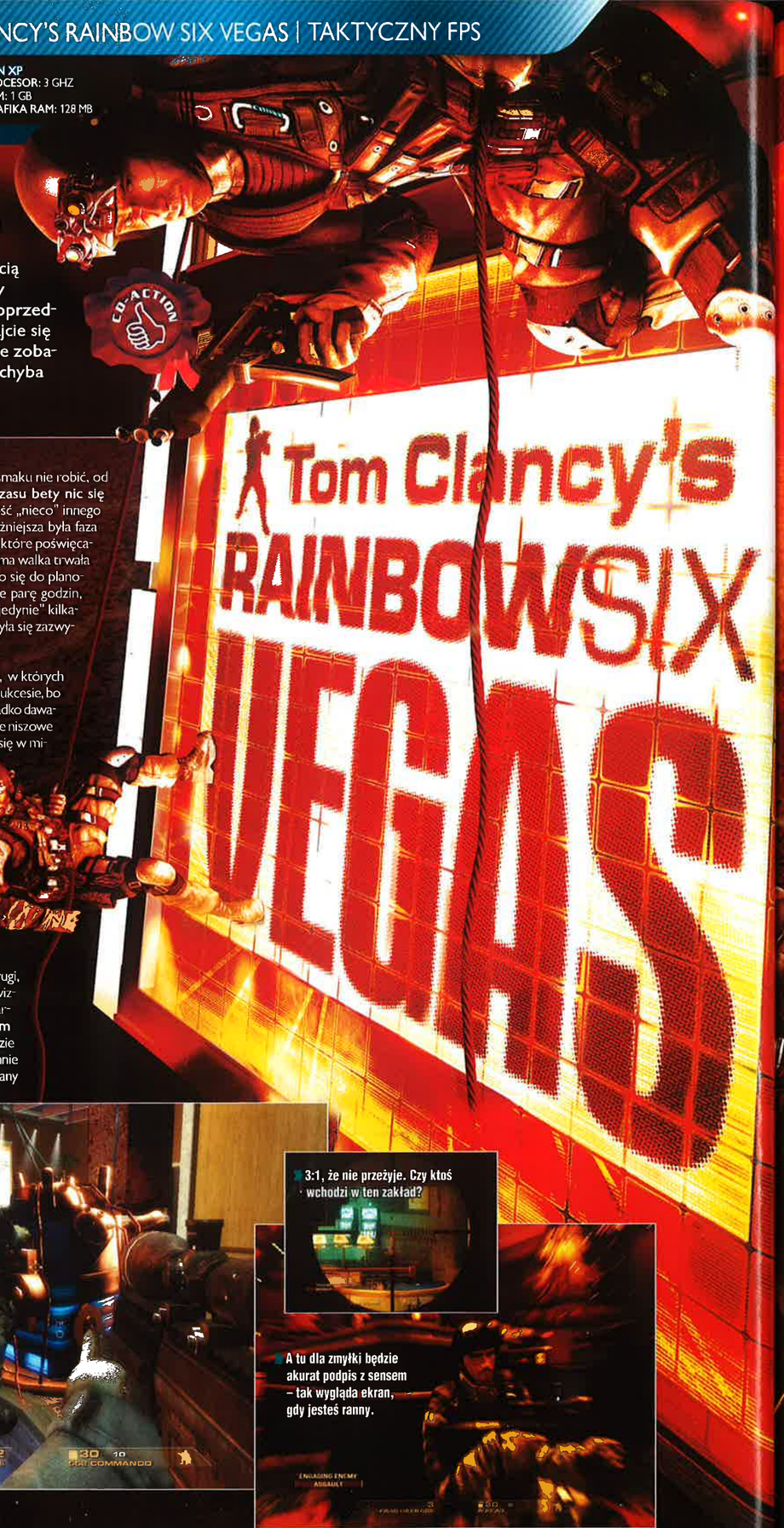
po ciężkim dniu grania
- każdy lubi się odprężyć

Minister Gospodarki informuje:
Żadne ze zwierząt nie ucierpiało w procesie produkcji tej gry, przynajmniej w ostatnich tygodniach.

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.RAINBOWSIXGAME.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 3 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | ZMIANA NA LEPSZE?

Wybudowana w latach 1931-1936 na rzece Colorado zapora Hoovera oddalona jest od Las Vegas o 30 mil i na pierwszy rzut oka nie ma z najnowszą częścią Rainbow Six nic wspólnego. Który zresztą nie ma nic wspólnego z poprzednimi wcieleniami Tęczy. Ale nie dajcie się zwieść pozorom – bo tamę w grze zobaczycie, podobnie jak i największą chyba zaletę serii R6, czyli grywalność.



Ale żeby nikomu niepotrzebnie smaku nie robić, od razu pozwolę sobie dodać, że **od czasu bety nic się nie zmieniło**, jest to więc grywalność „nieco" innego rodzaju. Bo w pierwszych R6 najważniejsza była faza planowania – siedzenie nad mapą, na które poświęcało się w sumie nawet parę godzin. Sama walka trwała tylko kilka minut, po których wracało się do planowania, bo coś poszło nie tak. Stąd te parę godzin, choć na pierwszy plan wystarczyło „jedynie" kilkadziesiąt minut – jego realizacja kończyła się zazwyczaj mniejszą lub większą katastrofą.

Tak, to były gry szalenie realistyczne, w których właśnie przygotowania decydowały o sukcesie, bo zmiana planu w trakcie misji bardzo rzadko dawała jakieś sensowne rezultaty. Ale że takie niszowe gry tracą rację bytu (bo nie sprzedają się w milionach), nie dziwi więc, że już w Ler-downie (jak fani nazwali przedostatnią część R6) zamiast na realizm i taktykę postawiono na akcję. To ci dopiero była katastrofa!

Strzelanka jak marzenie!

Mogłoby się wydawać, że nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie próbował tego samego triku po raz drugi, skoro za pierwszym razem został wygwizdany, ale Francuzi wiedzieli lepiej. I... bardzo dobrze, bo **tym razem wyszła im gra doskonała!** Zdaję sobie wprawdzie sprawę, że takie stwierdzenie naraża mnie najpewniej na perfekcyjnie zaplanowany i ze śmiertelną precyzją przeprowadzony atak hardkorowych fanów, ale liczę na to, że przed ruszeniem do ataku zechcą wysłuchać paru argumentów – w końcu w siłach specjalnych służą ludzie inteligentni. A argumenty – przynajmniej mam taką nadzieję – są całkiem mocne.

Bojowy odkurzacz w akcji!

3:1, że nie przeżyje. Czy ktoś wchodzi w ten zakład?

A tu dla zmyłki będzie akurat podpis z sensem – tak wygląda ekran, gdy jesteś ranny.

Po pierwsze – **wcale nie twierdzę, że Vegas to świetna gra z cyklu R6.** Wręcz przeciwnie – **znacznie sensowniejsze byłoby zapoczątkowanie nią zupełnie nowej serii.** Z pierwszymi produkcjami spod tego znaku ma ona bardzo niewiele wspólnego, a że to początek czegoś nowego, utwierdza nas nawet końcowy napis *to be continued*... No ale marketing i te sprawy – najwidoczniej komuś wyszło, że lepiej wkurzyć tę garstkę starych fanów, ale zachować całkiem nieźle rozpoznawalne logo, niż tworzyć coś od zera.

Po drugie, **zanim spiszecie Vegas na straty, najpierw zagrajcie.** Jak w zwykłą nieznaną strzelankę – by uprzedzenia nie pozbawiły was przyjemności. Gwarantuję, że przy takim podejściu kilka chwil wystarczy, by docenić pracę twórców. Bo co by o szarganiu świętości nie mówić, przyznać trzeba, że efektem końcowym **jest jedna z najlepszych strzelanek, jakie ukazały się w 2006 roku na PC** (na X360 zresztą też).

Sam na sam z Meksykiem

Przygoda w świątyni rozpusty jednak zaczyna się w jakimś mieście w Meksyku, do którego zostajemy skierowani wraz z towarzyszami. Lądujemy jednak solo, a do reszty grupy będziemy się musieli dostać – co jest świetną wymówką, by nauczyć nas najpierw „obsługi" swojego żołnierza. A trochę tego jest, bo **nie jest to przecież taka całkiem zwyczajna strzelanka.** Zamiast frontalnego ataku z pieśnią na **ustach trzeba się przestawić na znacznie bardziej realistyczne po-**

Śmierć to ściema

Niby nic nowego, niby pasek życia (a właściwie jego brak) znamy już choćby z Call of Duty 2 czy Halo (choć w nim był to regenerujący się pancerz, ale na jedno wychodzi). Nie zmienia to faktu, że w grach nastawionych na akcję, a nie maksymalny realizm, nadal sprawdza się to znakomicie. Nie inaczej jest w R6, bo przecież znacznie lepiej, gdy pierwszych parę kul jedynie pogarsza widoczność, z czego po dość krótkim czasie bez potrzeby sięgania po apteczki wychodzimy. Ale wcale nieśmiertelni nie jesteśmy, bo bliskie spotkanie z shotgunem czy granatem i tak kończy się powrotem do poprzedniego punktu save.

OKIEM PEPINA

OCENA 8+

R6 był kiedyś jedyną grą, w której czułem się jak prawdziwy antyterrorysta, nie zaś aktor odgrywający jego rolę w filmie akcji. Za to ją kochałem. A Vegas? Cóż... ta gra jest głupia i naiwna, ale – nie sądziłem, że kiedykolwiek przejdzie mi to przez gardło – doskonała!!!

Moim zdaniem jednak ocena 9+ to nieporozumienie. Jest kilka spraw, które należałoby dopracować, by w pełni zasługiwała na taką notę. Komandos rusza się tu – na mój gust – zdecydowanie za wolno. Standardowy tryb ruchu jest niczym szybki chód w innych grach. To samo można powiedzieć o tempie, w jakim bohater zmienia broń czy podnosi ją do oka. Czasem pod ostrzałem aż chciałoby się podbiec kawałek do najbliższej osłony, ale nie ma jak!

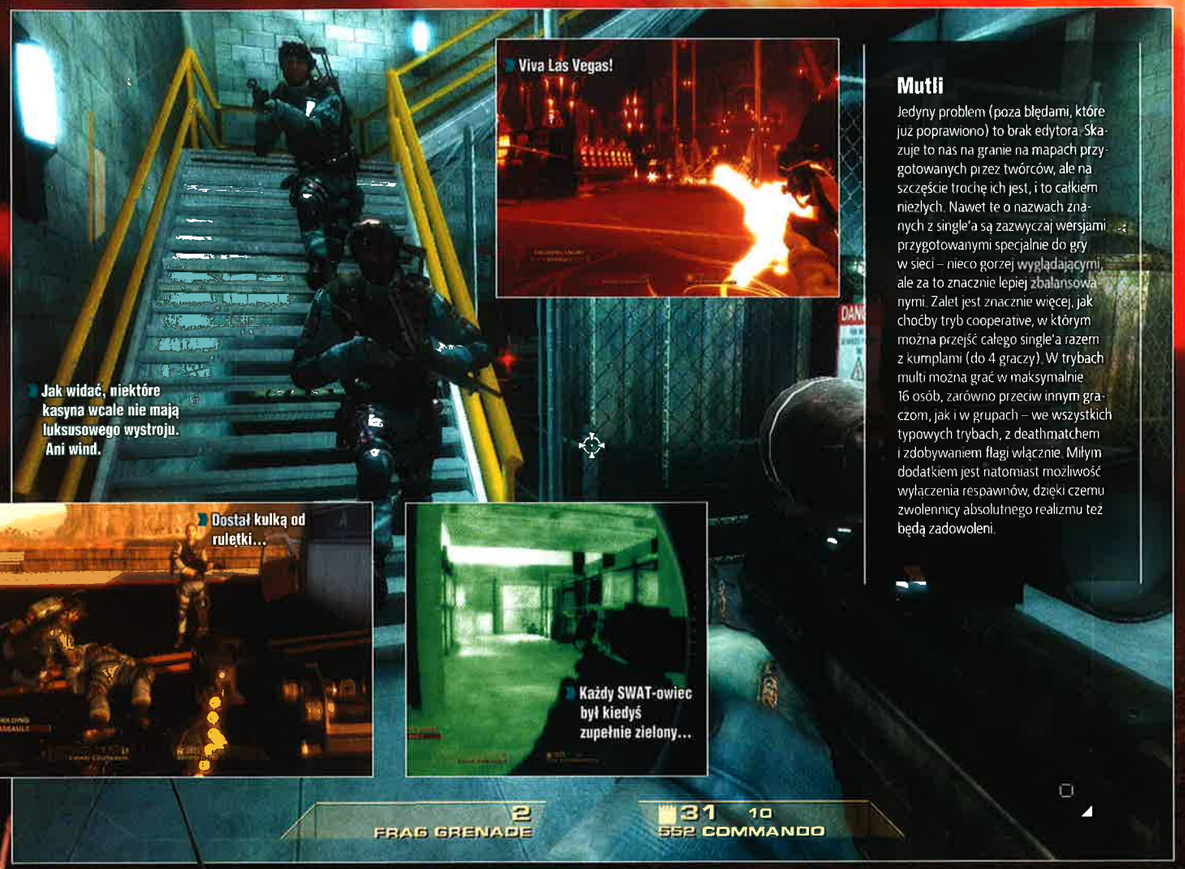
Niemniej Vegas to chyba pierwsza gra, w której strzelaniny wyglądają identycznie jak w amerykańskim kinie akcji klasy A. Poza tym uczy szybkiego podejmowania decyzji pod presją agresywnego i wymagającego przeciwnika. Sterowanie i AI naszych są wyjątkowo dobre. Trzeba się jednak pogodzić, że to zupełnie nie jest klimat z książek Toma Clancy'ego i opartych na nich filmów.

Najpierw się sprzątnęło ludzi, teraz trzeba sprzątnąć bałagan.

Na pierwszym planie Black Jack.

A mówili, że w tej grze nie będzie prostego podziału na białe i czarne; dobre i złe...

Choć z gry taktycznej stał się strzelanką z elementami taktyki, to właśnie jako shooter nie ma sobie równych!



Viva Las Vegas!

Jak widać, niektóre kasyna wcale nie mają luksusowego wystroju. Ani wind.

Dostał kulką od rulетki...

Każdy SWAT-owiec był kiedyś zupełnie zielony...

Mutli

Jedyny problem (poza błędami, które już poprawiono) to brak edytora. Skazuje to nas na granie na mapach przygotowanych przez twórców, ale na szczęście trochę ich jest, i to całkiem niezłych. Nawet te o nazwach znanych z single'a są zazwyczaj wersjami przygotowanymi specjalnie do gry w sieci – nieco gorzej wyglądającymi, ale za to znacznie lepiej zbalansowanymi. Zalet jest znacznie więcej, jak choćby tryb cooperative, w którym można przejść całego single'a razem z kumplami (do 4 graczy). W trybach multi można grać w maksymalnie 16 osób, zarówno przeciw innym graczom, jak i w grupach – we wszystkich typowych trybach, z deathmatchem i zdobywaniem flagi włącznie. Miłym dodatkiem jest natomiast możliwość wyłączenia respawnów, dzięki czemu zwolennicy absolutnego realizmu też będą zadowoleni.

RAINBOW SIX VEGAS

szukiwanie osłon terenowych i prowadzenie ognia z miejsc zapewniających możliwie największą osłonę. I jest to jedna z największych zalet gry! Cała odpowiedzialna za to mechanika jest banalnie prosta: wystarczy podejść do ściany czy murku, wcisnąć jeden klawisz, a nasz dzielny wojak (ma wprawdzie imię, ale jest ono równie nieistotne jak nazwa tego meksykańskiego miasta) przyklei się do muru, jeśli trzeba – kucając.

Widok automatycznie zmienia się wówczas na TPP, dzięki czemu możemy obserwować okolicę samemu będąc ukrytym. Żeby jednak celnie odpowiedzieć na ogień, trzeba się zza osłony wychylić, co również można zrobić bardzo prosto. Wystarczy nacisnąć odpowiedni klawisz kierunkowy, by – nadal chroniąc znaczną część ciała za osłoną – móc prowadzić celny ogień, łącznie z możliwością skorzystania z celowników optycznych. Ale wcale nie musimy się aż tak wychylać, **ogień można również prowadzić na ślepo, wystawiając tylko rękę z bronią**. To jednak przydaje się jedynie do przyduszenia wroga do ziemi, by towarzysze mogli przemieścić się bezpiecznie na nowe miejsce, bo ze względu na niemal zerową celność efekty przynosi jedynie prowadzenie ognia zaporowego, a to wymaga stosów amunicji (która, poza pistoletami, jest jak najbardziej limitowana).

Ale na umiejętności korzystania z osłon się nie kończy. Możemy używać granatów (ofensywnych, dymnych i błysk-dymek), tłumików (o ile w danej broni jest to możliwe), zmieniać tryb prowadzenia ognia, a także podnosić broń i uzupełniać amunicję kosztem trupów. To ostatnie nie jest może zbyt realistyczne, ale przy liczbie wrogów wyjścia były dwa: albo będziemy za sobą ciągnąć wózek ze skrzynkami, albo pozwoli się nam na podniesienie broni, z której jeszcze przed chwilą byliśmy ostrzeliwani. Przyznacie chyba, że to drugie jest bardziej sensowne...

W grupie raźniej

Prawdziwa zabawa jednak zaczyna się, gdy dołączymy do reszty grupy. Fakt, że z Rainbow 8 (tylu żołnierzy ruszało do akcji w pierwszej części) zrobiło się w Vegas Rainbow 3, a w dodatku dwójka naszych kumpli i tak zachowuje się jak jeden gościu, bo **nie można im wydać rozkazu osobno**. Przy braku możliwości wydawania rozkazów poprzez mapę nie ma to jednak i tak większego znaczenia. Poza tym poleceń też zbyt wielu nie ma. Ot, da się wyznaczyć dwa cele, którymi nasi mają się zająć w pierwszej kolejności, wybrać jeden z dwóch sposobów poruszania się (agresywny oraz pasywny, teoretycznie przydający się przy infiltracji, bo nasi odpowiedzą ogniem dopiero, gdy sami zostaną zaatakowani), skierować ich do wskazanego punktu (musimy go sami widzieć), kazać im pozostać na miejscu oraz dołączyć do nas. I to by było tyle, jeśli pominiemy opcje pojawiające się przy drzwiach.

...Tego jednak robić nie wolno! Bo choć mamy do wyboru tylko trzy sposoby wejścia do środka (granat zwykły, błysk-dymka oraz szturm bez wspomagaczy), nie można zapominać o światłowodowej kamerze oraz możliwości wyznaczenia celów. Do większych pomieszczeń, zwłaszcza tych z zakładnikami (a parę takich się w grze znajdzie, choć generalnie naszym celem jest po prostu eksterminacja terrorystów, a nie niańczenie zwykłych podatników), prowadzą bowiem przynajmniej dwa wejścia. Dzięki temu możemy kazać naszym przygotować się przy jednych drzwiach, a następnie udać się solo do drugich, za pomocą kamery wyznaczyć cele i jednocześnie wpaść z dwóch kierunków. Jak widać, nie żartowałem pisząc, że wcale nie jest to taka zwyczajna strzelanka.

Wyprawa do Vegas

Ze stosunkowo miłego Meksyku szybko przenosimy się jednak do Vegas – na tyle szybko, że... no dobra, nie zdradzę, co się dokładnie wydarzy za południową granicą Stanów, ale dość powiedzieć, że po powrocie do domu lądujemy w samym środku wielkiego terrorystycznego ataku, w którym będziemy się musieli zmierzyć z dwoma nowymi towarzyszami, bo starzy... OK, miałem nic nie pisać. No, może wspomnę tylko, tak dla podgrzania atmosfery, **o przecieku i zdradzie w szeregach Tęcz**, ale to już naprawdę wszystko. Bo choć fabuła jakoś specjalnie odkrywcza nie jest, podano ją całkiem sensownie. Mamy więc kilka zwrotów akcji, stopniowanie napięcia, tajne laboratoria, podwójne dna i inne składniki niezbędne w porządnym filmie, znaczy się grze akcji.

Przyczepić się można jedynie do **niezbyt długiego trybu single**, który da się skończyć w jakieś dwa-trzy dni. I do faktu, że cała ta akcja okazuje się na koniec tak w zasadzie tylko wstępem do czegoś większego, bo główna wcale taka główna nie była, a zdrajca... dobra, już milczę.

Zaporowy ogień na zaporze

O samej zaporze nie będzie więc już ani słowa (bo tam akcja się przeniesie na końcu, trzeba byłoby więc za dużo zdradzać), za to kilka słów napiszę o... w zasadzie to – nie lejąc wody – zostało już tylko podsumowanie. Tylko czy w przypadku gry, która została przez wiele redakcji wybrana najlepszym shooterem E3, najlepszym shooterem 2006 tudzież najlepszą grą sieciową 2006, można jeszcze coś dodać? Fakt, że tyczy się to zazwyczaj wersji na konsolę, ale na szybkim kompie na PC wygląda to jeszcze lepiej. **W zasadzie jedynym problemem jest multi**, który w momencie premiery na blaszaku ledwie działał – jednak po dwóch patchach jest już z nim całkiem nieźle.

Stąd też bardzo wysoka ocena. Bo choć nowy R6 nie ma z pierwszymi niemal nic wspólnego, a z gry taktycznej stał się „jedynie" strzelanką z elementami taktyki, to jednak właśnie jako shooter nie ma sobie równych. **|CDA|**

Nigdy nie pijcie darmowych drinków w kasynach!

Jednoręki bandyta się czai.

Cybersex w godzinach pracy?!

Inteligencja (nie)sztuczna

AI jest jedną z największych zalet nowego R6. Fakt, że bardzo wiele rzeczy jest w tej grze opartych na skryptach, ale ich wszechwładza zazwyczaj kończy się w momencie nawiązania kontaktu wzrokowego z wrogiem (czyli w przypadku terrorystów – z nami). Dzięki temu nasi przeciwnicy potrafią korzystać z osłon, rzucać granaty (choć na szczęście nie wszyscy), a nawet nas flankować. To samo tyczy się zresztą Tęcz, które nawet bez naszej interwencji będą wiedziały, co robić. OK, przyznać trzeba, że zbyt wielu otwartych przestrzeni w tej grze nie ma, więc AI zbyt skomplikowane być nie musi, ale najważniejsze są przecież odczucia. A te są jak najbardziej pozytywne! Bo co z tego, że w danym miejscu zawsze pojawi się ta sama liczba wrogów, skoro zmieniając taktykę wpływamy również na ich zachowanie – i za każdym razem jest ono wystarczająco realistyczne.

Jedyne, do czego można się przyczepić, to nieco zbyt duża gadatliwość naszych przeciwników. Miło wprawdzie wiedzieć, co kombinują, ale skoro niektórzy z nich wywodzą się z sił specjalnych, mogliby to jednak robić nieco ciszej. Z drugiej jednak strony – w końcu najważniejsza jest tu akcja, nie realizm. Poza tym jeśli komuś jest za łatwo, zawsze można włączyć wyższy poziom trudności, a wtedy będzie znacznie ciężej i to mimo podpowiedzi.

EQUIPMENT

OCENA 9+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ świetny, choć krótki, single
- ⊕ multi z wielkim potencjałem
- ⊕ nextgenowa oprawa
- ⊖ dość duże wymagania sprzętowe
- ⊖ ma niewiele wspólnego ze starymi R6

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.RAYMANRR.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | O KÓRRRRLIK...!

RAYMAN SZALONE KÓRLIKI

Nie za bardzo wiem, co z tym nowym Raymanem począć. Z jednej strony srodze rozczarował mnie fakt, że nowa odsłona serii nie ma – poza bohaterem – NIC wspólnego z platformówkami, z którymi automatycznie kojarzy się tytuł. Z drugiej strony zaś ten dziwoląg jest sympatyczny.

Krótki kurs: jak z barana zrobić owcę.

Jakoś umknęły mojej uwadze informacje, że Rayman Raving Rabbids (w polskim tłumaczeniu Rayman Szalone Kórliki*) **nie będzie platformówką**. Fakt, że zamiast platformera dostałem... hm... nie wiadomo co, z lekka mną wstrząsnął. **RRR jest tak naprawdę zbiorem różnorakich minigierek, w sumie kilkudziesięciu**, kojarzących się z wszelkiej maści freeware'owym drobiazgiem walającym się w Internecie. Żadnego skakania po platformach.

You shall not play!

Moment, w którym zorientowałem się, że to nie jest normalny Rayman, zaowocował drugim wstrząsem. Pierwszy nastąpił wcześniej, gdy mimo usilnych starań, grzebania w systemie, stawania na głowie, modłów, gróźb, próśb i kłaskania uszami nie udało mi się odpalić gry na moim domowym komputerze. RRR na starcie wywalał mi się na pulpit z systemową informacją, że program spowodował błąd. Wszedłem na forum Ubisoftu i dowiedziałem się, że **sporo osób z bardzo różnymi konfiguracjami i różnymi wersjami językowymi Raymana ma identyczny problem**. Ubi milczy – w momencie gdy piszę ten tekst, minął już niemal miesiąc od premiery, a **patcha poprawiającego najgorszy możliwy błąd – niemożliwość uruchomienia gry! – ani widu, ani słychu**. Nie tego się spodziewałem po gigancie pokroju Ubi...

Te tasiemce są coraz bezczelniejsze, no...

Podejmowane przez forumowiczów próby wspólnego wybadania źródła problemu spełzły na niczym, a sposoby podawane przez szczęśliwców, którym gra się w końcu odpaliła, mało komu pomagały. Co ciekawe, niektórzy twierdzą, że demo działa im jak należy. Zanim kupisz grę, upewnij się więc, że wyszła łatka naprawiająca tego zagadkowego babola. Ludzie zgłaszali też na forum Ubi problemy z zainstalowaniem nowego Raymana.

Grę udało mi się odpalić na redakcyjnym komputerze, którego używam do... prac biurowych. O dziwo, **działała ona na wysokich detalach i w rozdzielczości 1024 x 768 całkiem żwawo na GF 4 Ti 4200**, co dla niektórych z was zapewne jest dobrą wiadomością.

Wszystko to jakieś pop...łatane

Jak już wspomniałem, **RRR jest zbiorem kilkudziesięciu minigierek spiętych w tryb fabularny scenariuszem, którego tak naprawdę nie ma**. Oto szalone kórliki porwały Raymana i jego kumpla Globoxa. Rayman zmuszony jest zabawiać gawiedź wykonując na arenie różnorakie zadania. Codziennie wychodzi więc z celi i wykonuje pięć testów, wygrywając przepychacze (tak jest, takie toaletowe), z których buduje drabinę umożliwiającą ucieczkę z celi. Tryb fabularny potrzebny jest właściwie tylko do tego, by odblokować dostęp do poszczególnych minigierek z poziomu menu i wygrać trochę stuffu w rodzaju nowych ubrań dla Raymana czy piosenek do szafy grającej. Da się go ukończyć za jednym posiedzeniem, o ile ktoś wytrzyma przy Szalonych Kórlikach kilka godzin pod rząd. Ja bym nie wytrzymał.

Rzut krową w dal

Minigierki, które wchodzą w skład RRR, są banalne (przynajmniej jeśli chodzi o koncepcję oraz sterowanie) i czasami zdrowo zakręcone. Mamy tu takie konkurencje jak rzut krową w dal, skakanie przez skakankę, prowadzenie kuleczki przez labirynt z przeszkodami, wyścig na dziwnym zwierzaku, powtarzanie usłyszanej „melodii" (a raczej wrzasków kórlików), walenie wyskakujących z norek kórlików łopatą w łeb, strzelanie kórlikiem rzutów karnych...

Sporo jest epizodów, które są de facto klasycznymi celowniczkami znanymi z automatów (strzelamy w nich przepychaczami), często też musimy się bawić we wciskanie przycisków myszy w takt muzyki. Sporo jest tych minigierek i wyliczanie ich wszystkich nie ma sensu. Są bardzo zróżnicowane i zdrowo pop...łatane. **Cała gra ma** zresztą **niesamowicie schizowy klimat** i wygląda tak, jakby jej twórcy zdrowo nawdychali się jakiegoś mocnego świństwa podczas prac nad nią. Choćby dla tego pierwszorzędnego poszuranego klimatu warto grę zobaczyć.

Dla kogo?

Na pierwszy rzut oka gra kierowana jest do dzieci. Cóż, sprawa jest tu – przynajmniej moim zdaniem – nieco dyskusyjna. Osobiście nie dałbym tej gry swoim dzieciakom i to bynajmniej nie dlatego, że takowych nie mam. Po pierwsze, schizowy klimat rodem z narkotycznych majaków uważam za przyciężki dla najmłodszych. Po drugie, niektóre minigierki są dosyć brutalne, choć krwi – rzecz jasna – w nich nie ma. Przykładem niech będzie konkurencja, w której przez określony czas trzeba jak najszybciej tłuc kórlika młotkiem, żeby wyrósł mu jak największy guz. Innym pogiętym zadaniem jest wyciąganie robali wyłażących z nadpsutych zębów kórlika. Swoją drogą, po takiej traumie dziecko nigdy już nie zapomni umyć zębów...

Choćby dla pierwszorzędnego, poszuranego klimatu warto grę zobaczyć.

Się prosi o Wiimote'a

Szalone kórliki tworzone były pierwotnie dla Wii i sporo straciły na konwersji. Nie chodzi tu tylko o oprawę graficzną, lecz – przede wszystkim – sterowanie. Wyraźnie widać, że projektowano nowego Raymana z myślą o nietypowej obsłudze konsoli Nintendo (patrz artykuł na s. 130). Z pewnością gra wkracza na zupełnie inny poziom fajności, gdy za pomocą bezprzewodowego czujnika ruchu rzuca się w kórliki beczką, kontroluje celownik na ekranie czy przesuwa obiekty. Sterowanie padem, myszką czy klawiaturą to już nie to samo, co nie znaczy, że jest całkiem do bani.

Grając w Raymana często machałem myszą jak szalony (np. dojąc w minigierce krowę), co wzbudzało zainteresowanie kolegów z redakcji. Daleko jednak targaniu mychy po blacie biurka do machania łapami i robienia z siebie przygłupa przed dużym ekranem telewizora... :) Zwłaszcza jeśli trenowane jest to zbiorowo w trybie wieloosobowym (współpraca lub współzawodnictwo). RRR jest wymarzoną grą na imprezy – prostą, zakręconą, arcyzabawną. Konkurencje są zazwyczaj krótkie (czasem starczy nawet kilkanaście sekund), więc nie czeka się długo na swoją kolejkę przy komputerze lub konsoli.

Forma spójna z treścią

Grafika jest bardzo **fajna** pod względem koncepcyjnym i ma ogromny wkład w budowanie klimatu gry, ale niestety **trudno ją nazwać wypieszczoną**. Myślałem, że jak wejdą konsole nowej generacji, słowo „konwersja" straci przynajmniej po części swoje pejoratywne zabarwienie. Inna sprawa, że w tej grze nie chodzi przecież o pokazywanie fotorealistycznej grafiki i efektów pirotechnicznych, które potrafią przypalić brwi...

Dzięki temu, że oprawa graficzna jest dość prosta, **gra nieźle hula na słabszych komputerach**.. Dźwięk dzielnie wtóruje grafice w budowaniu odjechanego klimaciku. Efekty są popięte, a w minigierce polegającej na „tańczeniu" usłyszeć można zdegenerowane, pokórliczone wersje znanych przebojów, np. „La Bamby". Spójność formy z treścią jest w RRR całkowita. Jeśli jednak mowa o konkurencji tańczonej – a pojawia się ona w trybie fabularnym wielokrotnie – można było lepiej dopasować momenty, w których należy klikać myszką do rytmiki utworu, bo czasami muzyka wręcz przeszkadzała mi we wklikiwaniu się w pokazywaną sekwencję. Zresztą nie tylko to można było dopracować. W minigierce udającej kręgle fizyka woła o pomstę do nieba – kórliki przedziwnie reagują na uderzenie ciśniętej w nie beczki, zawisają w powietrzu itp.

Warto, ale...

Rayman Raving Rabbids nie jest grą, która przyciąga do komputera na długie godziny. Nie została stworzona po to, by ją przechodzić, choć trzeba to zrobić, aby odblokować minigierki. Jest natomiast **świetna na imprezy i krótkie sesje**. Nic wybitnego, ale klimacik gra ma przednii i jest zupełnie inna od wszystkich innych produkcji. Tyle tylko, że to nie jest prawdziwy Rayman. Równie dobrze gra mogłaby się nazywać Czesław. Szalone Kórliki... **CDA**

*(*) Tak jest – kórliki, a nie króliki. W oryginalnym tytule gry pojawia się gierka słowna: **rabbids** to zlepek angielskich wyrazów **rabbit** (królik) oraz **rabbid** (wściekły – od wścieklizny).*

Kórliku, kórliku...

Gra wydana została w całości po polsku. Wiele roboty przy polonizacji nie było, ponieważ nie ma tu żadnych mówionych dialogów – kórliki komunikują się za pomocą nieartykułowanych wrzasków, bulgotów i charkotów, a Rayman też nie jest typem gaduły. Tłumaczenie występujących w grze tekstów (głównie opisów konkurencji) jest ogólnie w porządku, choć mam wrażenie, że tłumacz robił przekład nie widząc gry, na czuja. W paru miejscach pojawiły się też pewne niewielkie wpadki techniczne – a to tekst brutalnie wylazł za ramkę, a to zamiast ikonki symbolizującej przycisk myszki pojawia się jakieś „p16".

Oj, Rayman, na co ci przyszło.

Kórlicza twoja twarz!

Nazywamy go playboy, bo lubi grać.

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 8

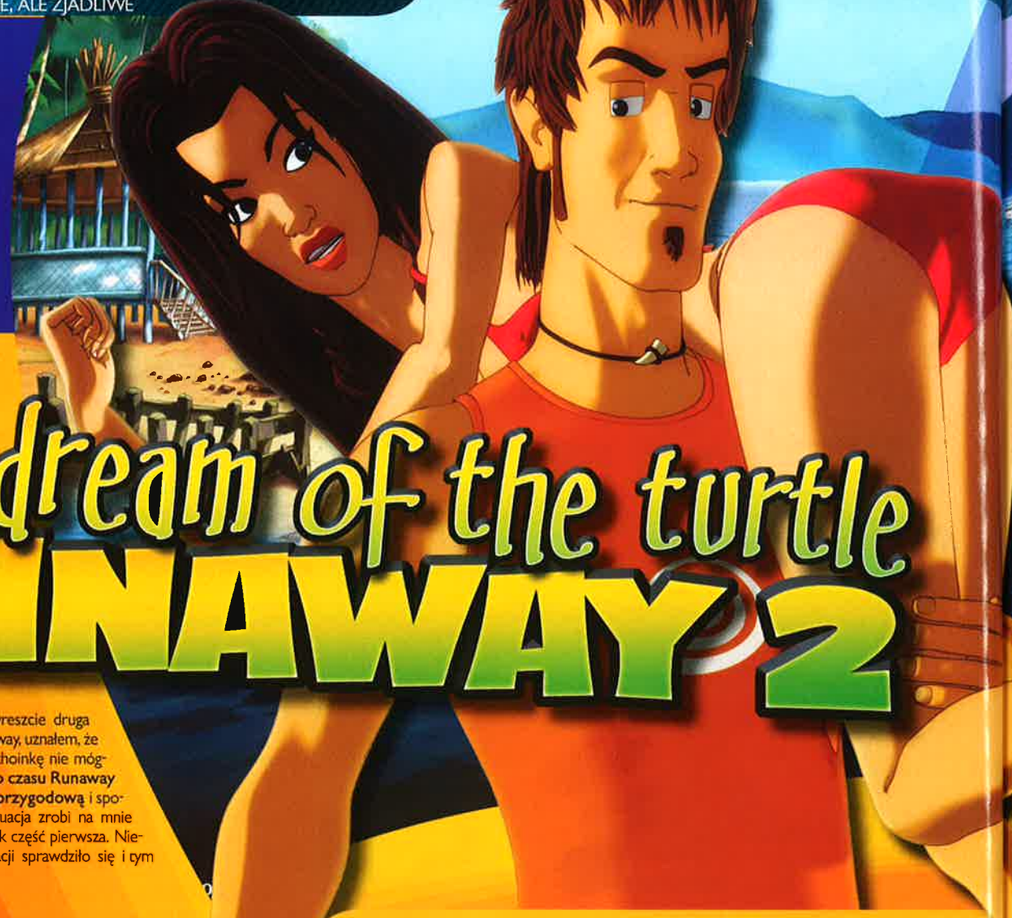
PODSUMOWANIE

- zakręcony klimat
- świetna jako przerywnik i na imprezy
- sporo fajnych minigierek
- fajna oprawa dźwiękowa
- niskie wymagania sprzętowe
- problemy z uruchomieniem gry
- nużąca na dłuższą metę
- straciła na konwersji

PRODUCENT: PENDULO STUDIOS
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
WWW.RUNAWAY-THEGAME.COM
WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EGM | PRZESŁODZONE, ALE ZJADLIWE

Są takie chwile w życiu mężczyzny, kiedy musi spojrzeć w lustro i pojechać Sapkowskim: „Pomyliłeś się, stary... pomyliłeś gwiazdy z ich odbiciem na powierzchni stawu...". Bywa tak... bywa, choć nie są to chwile przyjemne.



the dream of the turtle RUNAWAY 2

Kiedy dotarła do mnie wreszcie druga część przygód bohatera Runaway, uznałem, że piękniejszego prezentu pod choinkę nie mógłbym sobie wyobrazić. **Swego czasu Runaway było dla mnie idealną grą przygodową** i spodziewałem się, że jej kontynuacja zrobi na mnie równie korzystne wrażenie jak część pierwsza. Niestety, przekleństwo kontynuacji sprawdziło się i tym razem.

Ponad przeciętność

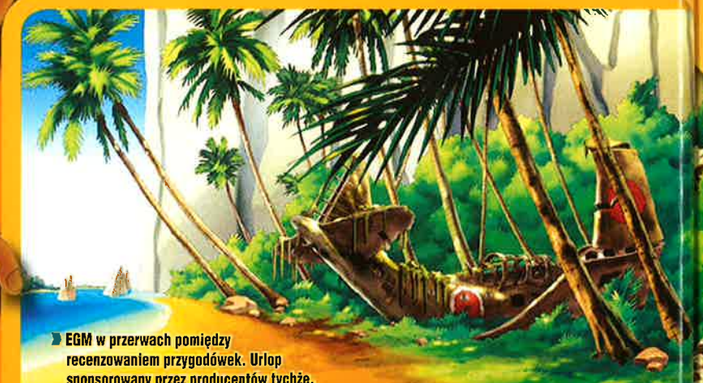
Od razu powiem, że moje narzekania i żale dotyczą produktu, który i tak **znacznie przekracza przeciętność**. Gra ma, podobnie jak w pierwszej części, **nieco pokręconą, ale świetnie trafioną w klimat pełnej humoru przygodówki grafikę, doskonałe opracowanie muzyczne i pełne ognia animacje**. Tylko że wszystkiego jest jednak jakby za dużo, a nadmiar słodyczy jest równie nieznośny jak jej brak.

Ogólnie rzecz biorąc, **mógłbym nazwać R2 najbardziej irytującą produkcją, w jaką zdarzyło mi się grać w tym roku**. Owszem, skończyłem ją... ale zgrzytałem zębami tak, że duch ojca Hamleta w as(t)ralne portki byłby narobił, gdyby to usłyszał. Po uruchomieniu gry zrozumiałem, że jej twórcy tak się zachwycili swoim poprzednim produktem, że postanowili zwielokrotnić wysiłki nad każdym elementem i uzyskali efekt, za który – jak mówił jeden z moich przyjaciół – należy *bit' w mordu* i patrzeć, czy równo puchnie.

...Ale po kolei, jak powiedziała Messalina do jurnych Rzymian.

Taki jest początek

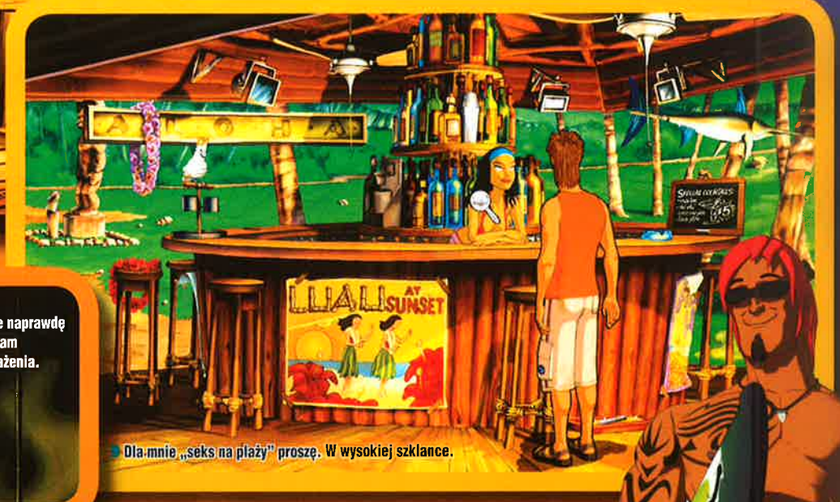
Rozpoczynasz grę animując Briana Basco, znanego ci z poprzedniej części miłośnika rozwiązań niekonwencjonalnych. Po serii wyczerpujących przygód w amerykańskim interiorze Brian byczy się gdzieś na Karaibach, przepuszczając wraz ze swoją przyjaciółką pieniądze zarobione na gangsterach w Runaway: The Road Advendure. Oboje postanawiają odwiedzić jakąś zagubioną wśród innych wysepkę na pokładzie dość antycznego samolotu, pilotowanego przez równie antycznego starucha. Podczas lotu pilot dostaje ataku serca (tak to przynajmniej wygląda) i od tej chwili można rzec, że wszystko się soli, papryczy, tymiankuje, a nawet pieprzy.



EGM w przerwach pomiędzy recenzowaniem przygodówek. Urlop sponsorowany przez producentów tychże.

Och, mój ty skarbie, ty...

Ej, ja nie chcę pirackiej wersji!



Dla mnie „seks na plaży" proszę. W wysokiej szklance.

W Iraku będzie naprawdę fajnie. Gały wam wypadną z wrażenia.

Brian wyrzuca Ginę z samolotu (spoko, pierwej jej wkłada spadochron), a sam dokonuje brawurowego i udanego lądowania w dżungli. (Jeden mój znajomy będący pilotem utrzymywał, że za udane należy uznać każde lądowanie, po którym pilot może znaleźć i ruszyć z miejsca własną (_!_).) Od tej chwili gra jest twoja – całe **5,5 GB**, w jakie rozwija się na dysku.

Podczas gry zwiedzisz tropikalną dżunglę, obóz tępogłowych militarystów, zakamarki turystycznego centrum na pewnej wyspie, poznasz dogłębnie prekolumbijską, pełną niezwykłych artefaktów świątynię i jej tajemnicze przejścia – przy okazji dowiesz się, jaki los spotkał nieposkromionego archeologa z batem! Później zaś...

SNAFU (*)

Hm... Podobno niektórzy z czytelników (i graczy) mają mi za złe, że w recenzjach odsłaniam zbyt wiele z treści gry. Ponieważ „zazły" należy tępić, więc nie będę zdradzał dalszych szczegółów, a powiem tylko, co mnie osobiście wkurzyło. A wkurzyłem się, jak byłby się wkurzył Kolumb, gdyby „Santa Maria" odpłynęła bez niego.

Po pierwsze: dialogi. Brian prowadzi długie i niesłychanie dowcipne dialogi z rozmaitymi napotkanymi w grze postaciami, ale mnóstwo z nich można by skwitować słynnym zdaniem Arniego z „Commando" „*Bennet, twój problem polega na tym, że para idzie ci tylko w gwizdek...*". **Z tych błyskotliwych i dowcipnych dialogów nic, dosłownie nic nie wynika, ale nie można ich pominąć**. Brian gada, jego rozmówcy popisują się erudycją i krasomówstwem, a gracza powoli zaczynają brać diabli. W starych dobrych grach przygodowych (Monkey Island) niemal każde zdanie miało swoją wagę, ale tamte dialogi pisał Orson Scott Card, a oszczędność miejsca (kilka instalacyjnych dyskietek 1,44 MB) zmuszała twórców do ograniczenia rozpasanej wyobraźni. R2 to 5,7 GB dysku instalacyjnego – i twórcy mogą na nie pakować dialogi długie niczym staroindyjskie Wedy, ale skutki niekoniecznie muszą być takie, jakich się spodziewają. Po półgodzinnej dyskusji z wartownikiem czy stuknięty miłośnikiem UFO zaczynasz mieć ochotę rozwalenia klawiaturą ekranu kompa.

Aaaaaaaaa... animacjeeeee!!!

Drugim grzechem, za jaki bym twórców smażył na małym ogniu i polewał oliwą, są **animacje**. Piękne, dopracowane i dopieszczone... **których w żaden sposób nie da się przerwać**. W rozdziale piątym Brian nurkuje do kadłuba starej karaweli. Pięknie płynie, animacja jest przednia... Brian majestatycznie zbliża się do porośniętego glonami, strzykwami, ukwiałami i czym tam jeszcze wraku, opływa go dookoła i stwierdza, że nie ma odpowiednich narzędzi do penetracji wraku. Widok jest bombowy! Te cienie wokół, to falowanie wody, te igrające niewinnie rybki...

Brian wypływa na powierzchnię i przeszukuje statek-bazę. Znajduje odpowiednie narzędzie. Idzie do śluzy i wpływa pod wodę... Pięknie płynie, animacja jest przednia... Majestatycznie zbliża się do porośniętego glonami, strzykwami, ukwiałami i czym tam jeszcze wraku, opływa go dookoła, wpływa do środka i stwierdza, że nadal – niestety! – nie ma odpowiednich narzędzi do penetracji statku. Trochę się złościsz, ale co tam. Popatrz sobie raz jeszcze na te cienie wokół, na to falowanie wody, na te igrające, psiakrew, niewinnie rybki...

Twórcy przedobrzyli – ale i tak mamy mocno wyrastającą nad przeciętność przygodówkę.

Eksplorator wraca na górę, szuka dalej i wreszcie znajduje to, czego mu było trzeba. Idzie do śluzy. Spływa pod wodę... Pięknie płynie, animacja jest przednia... Majestatycznie – kurrraaa! – zbliża się do porośniętego glonami, strzykwami, ukwiałami i czym tam jeszcze wraku, opływa go dookoła, wpływa do środka i stwierdza, że choć sporo już zrobił... wciąż jeszcze, do ciężkiej cholery!, nie ma odpowiednich narzędzi do penetracji

…Prawdziwy urlop EGM. Bo oceny były za niskie…

pieprzonego wraku!!! Musi czymś coś tam podważyć! Ale jak pięknie płynął, szlag by go trafił! Zaciśnij zęby i obejrzyj ponownie te cholerne cienie wokół, to – gnnnn! – falowanie wody, te igrające (w mordę je i nożem po ikrze!) niewinnie rybki… Nasz bohater wypływa na górę…

W tym momencie nawet gracz o nerwach jak postronki zaczyna ryczeć jak bizon, co usiadł na kaktusie i bić czołem o klawiaturę. **Animacja za każdym razem jest ociupinę dłuższa, ale wciąż jest to ta sama animacja!** Jeżeli istniałoby takie pojęcie jak artystyczny onanizm, gra R2 mogłaby być jego doskonałym przykładem. Widzę niemal, jak twórcy gry mrugają do siebie radośnie: *„No, ale im pokazaliśmy! Konkurentom gacie spadną! Jesteśmy debeściaki i już!"*. Nie, chłopaki! Przefajnowaliście. Zaszkodziło wam samouwielbienie.

W ogóle **podczas gry w R2 człek odnosi wrażenie, że twórcy postanowili: „nie ma zmiłuj!"**. Nie można na przykład wywołać zapisanej gry, ot, tak sobie. Trzeba otworzyć odpowiedni rozdział, kliknięciem ominąć animację wprowadzającą i dopiero wejść w menu główne, z którego możesz wywołać zapisaną grę. Można i tak, ale też jest to wkurzające.

Trzecia wada

Trzecią wadą gry jest jej **niezbyt dopracowany scenariusz**. Trudno jest uwierzyć, że (***SPOILER!***) przedstawiciele cywilizacji, która jednym dmuchnięciem może zgasić Słońce, dają się wykiwać jednemu tępemu jak autobus jankeskiemu pułkownikowi. Gdy w rozdziale piątym stuknięty Joshua (poznaliśmy go w pierwszej części gry) łazi po statku i psuje wszystko, czego się dotknie, przyjaciele powinni mu dać w dziób, związać i położyć do łóżka, bo jest bardziej niebezpieczny od małpy z brzytwą. Ale nie – łazi sobie samopas i nikt go nawet nie tknie palcem. Brian, który ma w końcu BARDZO WAŻNĄ MISJĘ – chodzi o (ni mniej, ni więcej) uratowanie Ziemi – musi zabiegać z niezwykłą przebiegłością o rozmaite przedmioty, zamiast (gdy nie skutkuje siła argumentów) uciec się do zastosowania argumentu siły. A należy wątpić, czy cherlawy Joshua albo wiecznie naćpany Rutger zdołaliby się oprzeć muskularnemu Brianowi. I tak dalej, i tym podobnie. (***SPOILER'S END.***)

Wiem, że tak jest w większości przygodówek, ale dlaczego do gier nie możemy stosować tych samych kryteriów, wedle których oceniamy książki czy filmy? Ot, mój ulubiony pisarz A.S. (ulubiony, bo ma takie same inicjały jak ja!) napisał w swojej śląskiej trylogii, że ktoś tam miał nos jak kartofel – i natychmiast rzucili się nań złośliwi krytycy, wytykając mu anachronizm – przed sprowadzeniem do Europy ziemniaków nie można było mówić o kartoflowatym nosie. Wspaniały Gemmel jednego z bohaterów swojej (świetnej!) powieści „Troja" nazwał „sadystycznym oprawcą", co znów jest potknięciem autora, bo w starożytnej (bardzo!) Grecji nikt o niesfornym markizie de Sade nie słyszał. Skoro krytycy i złośliwcy wytykają pisarzom takie potknięcia, skoro miłośnicy westernów liczą strzały, jakie z sześciostrzałowców oddają rewolwerowcy, czemu mamy darować znacznie grubsze potknięcia scenarzystom i twórcom gier komputerowych?

(Pół)koniec!

I na koniec najbardziej irytujący element gry – **w zakończeniu dowiadujesz się, że właśnie doszedłeś do… półmetka** i będziesz musiał poczekać na następną część gry. Psiakrew, to trochę tak, jakbyś kupił garnitur i przyszedłszy do domu, stwierdził, że zapakowano ci tylko marynarkę – na spodnie będziesz musiał poczekać! I dodatkowo zapłacić. Coś takiego zrobili mi już twórcy Dreamfalla, a teraz znów się stykam z takim zakończeniem. Nie lubię! Nie cierpię! (Tu powinien nastąpić ciąg znaków, jakimi twórcy komiksów opatrują wypowiedzi kończące się na „…mać!".) Gracze naprawdę nie zasługują na takie traktowanie!

Teraz pochwalmy

No, skorom sobie ponarzekał, mogę też co nieco pochwalić. Gra ma **bardzo inteligentnie zrobiony interfejs** – bardzo podobny do tego z pierwszej części. Animacje – trudno zaprzeczyć! – zrobiono z niemałą maestrią, choć nie cofam poprzednich zastrzeżeń. Każda z nich oglądana za **pierwszym** razem zapiera dech w piersiach… **Doskonale dobrano też ilustrację muzyczną i dźwiękową.**

Poszukano również dobrych inspiracji – cały rozdział szósty wzorowany jest na Monkey Island, ale w końcu trudno mieć komuś za złe, że idzie tropami mistrzów. Gra oczywiście ma opcję zapisu w dowolnym momencie i choć dość trudno się wywołuje stany, wychodzi się z niej szybciej niż poborowy z klopa podczas alarmu bojowego.

Jak zawsze: w folderze hotel wydawał się większy i ładniejszy.

Dialogi równie błyskotliwe, co puste.

Na niektórych zachodnioeuropejskich i amerykańskich stronach rozmaici gracze pieją z zachwytu peany na jej cześć, ale ja będę ciut wstrzemięźliwszy w ocenach. |**CDA**|

*(*) SNAFU – Situation Normal, All Fucked Up – „normalka, wszystko się spier***". Zwrot chętnie używany przez marines w momencie, w którym z góry leje się na nich napalm, na wprost są czołgi wroga, a za plecami już tylko morze i to bez okrętów wsparcia. W wersji oficjalnej* 'situation normal, all fouled up'… *Motyla noga. :)*

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ świetna oprawa audio-wideo
- ⊕ doskonały dowcip
- ⊕ dobry interfejs

- ⊖ powtarzające się animacje nie do ominięcia
- ⊖ nielogiczności scenariusza
- ⊖ maksymalnie przegadane dialogi

EPIDEMIA GADŻETÓW

CRIME SCENE DO NOT CROSS CRIME SCENE DO NOT CROSS

GRY JAVA NR 7928

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458UP1**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA. **ABY POBRAĆ GRĘ:** WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458UP1**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458UP1**)

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC

KOLOROWE TAPETY NR 7428

CAUTION

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271UP1**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271UP1**).

DZWONKI

DZWONKI	POLI7428	MONO7228	REAL7428
2 bajki	PT2679298XA5	T2679320XA5	RM2730343XA5
Big City Life	PT2599307XA5	T2599329XA5	RM2934533XA5
Botten Anna	PT3042709XA5	T3042711XA5	RM3045393XA5
Dolly song	PT2994757XA5	T2996265XA5	RM3004698XA5
Dżaga	PT1378476XA5	T1378727XA5	RM2559691XA5
Explosion (Kalwi & Remi)	PT2515380XA5	T2514874XA5	RM2805130XA5
Film: Ojciec chrzestny	PT665608XA5	T30704XA5	RM2576872XA5
Film: Piraci z Karaibów	PT1824726XA5	T1835523XA5	RM3025790XA5
Get Down (DJ Magic Max Farenthide)	PT3042600XA5	T3042718XA5	RM3042601XA5
Hard rock hallelujah	PT2926672XA5	T2927605XA5	RM2960323XA5
Imagination (Kalwi & Remi)	PT2989379XA5	T2990834XA5	RM2987286XA5
Insane (Forseco)	PT3003983XA5	T3006425XA5	RM3003997XA5
Jesteś Szalona (Boys)	PT1483774XA5	T1483743XA5	RM2293620XA5
Kaczuchy	PT671730XA5	T1197114XA5	RM2816781XA5
Kołysanka (Sumptuastic)	PT1472506XA5	T1472065XA5	RM1472510XA5
Kreskówka: Pszczółka Maja	PT659875XA5	T10430XA5	RM2781343XA5
Kylie	PT2679272XA5	T2679329XA5	RM2934524XA5
Liga Mistrzów	PT2003325XA5	T2006490XA5	RM2748041XA5
Living On Video (Pakito)	PT2927468XA5	T2927600XA5	RM2937857XA5
Maria (Us 5)	PT2687042XA5	T2688450XA5	RM2937970XA5
Młode wilki cz. 3 (Verba)	PT2933248XA5	T2933316XA5	RM2933217XA5
Mogliśmy (Verba)	PT2818338XA5	T2818418XA5	RM2818372XA5
Move Your Love (Double Nation)	PT3071079XA5	T3076778XA5	RM3083010XA5
Moving on stereo (Pakito)	PT3013053XA5	T3013585XA5	RM3013056XA5
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237XA5	T2505391XA5	RM3001253XA5
Passion	PT3117255XA5	T3117453XA5	RM3121508XA5
Policeman	PT2759757XA5	T2792401XA5	RM2934526XA5
Psalm dla Ciebie	PT3050102XA5	T3050103XA5	RM3075186XA5
Sacrum (Mezo / Kasia Wilk)	PT3024549XA5	T3024562XA5	RM3024550XA5
Sextasy (East Clubbers)	PT3025116XA5	T3025117XA5	RM3025122XA5
Słowa (Gosia Andrzejewicz)	PT2150288XA5	T2155502XA5	RM2277406XA5
Spokojnie (Owal)	PT3117245XA5	T3117458XA5	RM3121507XA5
Still Dre	PT887603XA5	T852100XA5	RM2960358XA5
Szansa	PT2942007XA5	T2942008XA5	RM3001241XA5
To Ja (Lerek)	PT3096426XA5	T3097236XA5	RM3082774XA5
Trebles (MBrother)	PT1892626XA5	T1908303XA5	RM1892659XA5
Trochę ciepła (Gosia Andrzejewicz)	PT3052213XA5	T3052216XA5	RM3052214XA5
Victory (Kalwi & Remi)	PT3072601XA5	T3072602XA5	RM3072600XA5
Wybacz (DKA)	PT2999700XA5	T3001182XA5	RM2999704XA5
Zawsze Tam Gdzie Ty	PT857649XA5	T34640XA5	RM2771458XA5
Życie (Verba)	PT3075025XA5	T3075185XA5	RM3075184XA5
Biały śnieg i Ty	PT3115204XA5	T3115217XA5	
Close to you	PT3107869XA5	T3115364XA5	
Film: Casino Royale	PT3091637XA5	T3091641XA5	
Film: Kill Bill - Twisted Nerve	PT3050020XA5	T3050022XA5	
Gdzie Jesteś Dziś	PT3117246XA5	T3117459XA5	
In The Ghetto	PT3117267XA5	T3117437XA5	
Na Zawsze I Na Wieczność	PT3115203XA5	T3115216XA5	
Ridin	PT3098740XA5	T3099098XA5	
Serial: Oficerowie	PT3033112XA5	T3033124XA5	
Smack That	PT3096359XA5	T3097237XA5	
Welcome to the black parade	PT3100619XA5	T3105233XA5	
Who I Am	PT2771971XA5	T2771991XA5	

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC, NEC

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, SAGEM, PANASONIC, SENDO, LG, SHARP (MP3, WAV, AMR, AMR)

ODSŁUCHAJ DZWONEK PRZED ZAKUPEM! WSZYSTKIE OPRÓCZ MONOFONICZNYCH ZADZWOŃ *7128

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472XA5**), WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST **"PT"** WPISZ **"SA"** (NP. **SA2410472XA5**).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA **NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSONA** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662XA5**), DLA **SIEMENS, BENQ-SIEMENS** ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. **J1213662XA5**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. **H1213662XA5**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "T" WPISZ **"GM"** (NP. **GM1213662XA5**).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677XA5**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452XA5**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

VIDEO I TELEDYSKI NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004XA5**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004XA5**)

DZWONKI ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWB, AMR lub WAV)

Dzwoni debil, dzwoni debil… (M)	TT2248348XA5	Oszukali mnie!!! Banda złodziei!! (M)	TT2877125XA5
Haha! Ten dzwonek jest do… (M)	TT2248343XA5	Policja! Obywatelu, proszę otworzyć (M)	TT2805468XA5
Halo! Ja pierdzę (M)	TT2525444XA5	Siekiera, motyka… sms! (M)	TT2677296XA5
Halo! To ja. Twój telefon! (M)	TT2248360XA5	Trąba żołnierska	TT3035531XA5
Masz całkiem niezły dzwonek (K)	TT2304323XA5	Twoja kobieta Cię namierza (M)	TT2765254XA5
Misiaczku, odbierz (K)	TT2765274XA5	Uwaga! Nadchodzi… jest sms! (M)	TT2872428XA5
No! Halo! To ja, ten no, ten… Telefon (M)	TT2525465XA5	Whassup!!! (M)	TT2674208XA5
Odbierz, moje Słoneczko (M)	TT2760705XA5	Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438XA5

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT808452XA5**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT808452XA5**). (K) - GŁOS KOBIECY (M) - GŁOS MĘSKI

MOTYWY NR 7428

NOKIA SERII 40, SIEMENS, SONY-ERICSSON

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER MOTYWU (**NP. TH2987626WN5**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ MOTYW. ABY WYSŁAĆ MOTYW INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER MOTYWU (**NP. +4860X600600:TH2987626WN5**).

WapSter.pl® WWW.WAPSTER.PL WAP.WAPSTER.PL

WGRYWAJ WŁASNE TAPETY! WWW.TAPSTER.PL

AQQ NAJLEPSZY DARMOWY KOMUNIKATOR TYLKO NA STRONIE WWW.AQQ.EU

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ, JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ: CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310). REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500) NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN/MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 708277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).

- PRODUCENT: G2 GAMES
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 39,90 ZŁ
- WWW.ALLIANCEFUTURECOMBAT.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | DZAMBYSTAN WELCOME TO

Tyle razy ratowałem już świat przed terrorystami, że prezydent Bush powinien mi osobiście wręczyć medal. Dzięki twórcom RTS-ów stałem się ostatnio prawdziwym weteranem „wojny z terroryzmem" i powiem głośno i wyraźnie: jeśli będzie trzeba, zwyciężę tych drani jeszcze raz!

Niestety każdy, kto kiedyś bił się z ową zarazą, doskonale wie, że z terrorystami walczy się trudno. Nielatwo ich namierzyć, jeszcze trudniej złapać, a jak już się nadarzy okazja honorowo przestawić takiemu parszywcowi nos, od razu larum podnoszą obrońcy praw człowieka (że niby bez nakazu aresztowania i wyroku sądowego, że przy okazji w bombardowaniu zginęło pół wioski... sami wiecie). Dlatego ani wojskowi, ani autorzy gier nie lubią zwalczać prawdziwych terrorystów. Co innego toczyć bitwy z regularną armią... Ach! Jakżeby było pięknie, gdyby ci szubrawcy mieli normalne działa i samoloty ze znakiem rozpoznawczym na skrzydłach! Jeszcze lepiej, gdyby byl to sprzęt produkcji radzieckiej, który nie stanowiłby dla nas żadnego zagrożenia, jako że uzbrojeni jesteśmy w najnowocześniejszą, najlepszą na świecie amerykańską technikę wojskową. W grze komputerowej to wszystko jest – rzecz jasna – do załatwienia.

Ganianie po Dzambystanie

W Alliance: Future Combat terroryści jednak okazali się sprytniejsi. **Zbuntowali się przeciw utartym schematom i nie chcąc już być dłużej etatowymi „chłopcami do bicia"**, odważyli się bezczelnie ukraść Jankesom ich sprzęt wojenny. Zasłużyli sobie tym samym na porządne lanie, które bez wątpienia otrzymają.

Różnica w stosunku do tytułów, takich jak Act of War czy JTF polega na tym, że tutaj **możemy się opowiedzieć również po stronie niegodziwców** (czyli w tej interpretacji „bojowników o wolność"). Mniej jest również nadętego patosu a „sztandar upstrzony gwiazdami" nie powiewa majestatycznie w co drugim ujęciu.

Akcja tego RTS-a osadzona jest w północnym Dzambystanie A.D. 2008. Oczywiście nie znajdziecie go na mapach, ponieważ jest całkowicie fikcyjny . **Kraj jest dziki i górzysty, zamieszkany przez wojowniczy lud wrogi amerykańskiemu stylowi życia.** Gdy się wydało, że bezbożny rząd sprzedał się Ameryce i za garść dolarów pozwolił wybudować supertajne podziemne laboratorium wojskowe, lud powstał i chwycił za broń. Brzmi znajomo? Oczywiście, że tak. **Wbrew tytułowi Alliance nie przenosi nas w realia wojny przyszłości** – ukazuje raczej współczesny konflikt zbrojny. Znacznie bliżej mu do obecnej sytuacji w Afganistanie czy Iraku niźli klimatów np. Battlefielda 2142.

W Alliance nie można budować bazy ani gromadzić surowców.

Zabytki przyszłości?

Na próżno szukać tu mechów albo ręcznej broni laserowej czy innych ustrojstw niezmiennie kojarzonych z science fiction. Przeciwnie, z początku dowodzimy nawet zabytkowymi czołgami Patton, a po stronie terrorystów przerdzewiałymi motorowymi rikszami z zamontowanym moździerzem. Terroryści pomysłowo wykorzystują wieżyczki zniszczonych Abramsów, montując je na betonowych postumentach (tak powstaje bunkier-bateria dział) albo podwoziach wyrzutni rakiet SCUD (tak powstaje jedyny w swoim rodzaju dziwoląg).

W kolejnych misjach robi się nowocześniej, do akcji wkraczają bezzałogowe śmigłowce zwiadowcze, czołgi-roboty, „niewidzialne" bombowce i rażące z satelity promienie lasera. Ale i tak na polu walki wciąż rządzi ciężka artyleria, broń maszynowa i rakietowa – jakby nie patrzeć, sprawdzone wynalazki starej generacji.

Szkoda, że **engine graficzny też jest starej generacji**. Miasta wyglądają jeszcze jako tako, z racji dużego zagęszczenia obiektów. Ale kiedy tylko wyjdziemy na łono przyrody, wzrok atakują duże przestrzenie pokryte monotonnymi teksturami, sterty kanciastych kamieni czy drzewa jakby wyciągnięte ze zbiorów archiwalnych.

Ogień i eksplozje, nawet gdyby je potraktować łagodnie, nie załapią się na dzisiejszą średnią. To smutne, że **po ustawieniu wszystkich parametrów wizualnych na „ultra" ma się wrażenie oglądania produktu sprzed kilku lat.** Żołnierze biegają niezmiernie sztucznie – przemieszczają się dwa razy wolniej, niż wskazywałoby na to tempo przebierania kulasami (lub odwrotnie, to ziemia przesuwa się pod nimi za wolno). Na zbliżeniach jednostki wyraźnie tracą na uroku (ponownie klaniają się nieszczególne tekstury). Czołgi śmigają na nieruchomych gąsienicach, MLRS paraduja z nieustannie uniesioną wyrzutnią rakiet, jakby się viagry nałykały. Slowem – jeden wielki festiwal absurdu.

Zaletą jest możliwość wydawania jednostkom rozkazów za pomocą głosu.

Gra-tka i kwiczy

Prawdziwą zmorą silnika są kolizje. Pojazdy mają tendencje do przenikania przez inne obiekty, notorycznie zdarza im się ugrzęznąć w jakimś murze i nie da rady ich stamtąd wyciągnąć (czasem po ponownym wczytaniu gry delikwent cudownie się odblokowuje). Dlatego przy przemierzaniu miast i wiosek co jakiś czas zmuszeni jesteśmy zostawić za sobą taką ofiarę losu, co jest o tyle wkurzające, że nasze siły i tak są zazwyczaj skąpe.

Pewną zaletą gry jest możliwość wydawania jednostkom rozkazów za pomocą głosu. W czasach komunikatorów internetowych, gdy mikrofon staje się podstawowym wyposażeniem komputera, taka innowacja może mieć przyszłość. Dotychczas spotkałem się z nią tylko w kilku symulatorach.

Odgłosy kanonady oraz dźwięk... jedno jest pewne – za nic w świecie nie kupiłbym tej gry dla doznań „słuchowych". Może więc zaskoczy mnie intrygującym wyzwaniem intelektualnym? Oj... wkraczamy na grząski grunt, bowiem nie tego przecież powinniśmy oczekiwać od mdłego RTS-a. **W Alliance nie można budować bazy ani też gromadzić surowców, które dałoby się zamienić na posiłki.** Musimy pokonać nieprzyjaciela tym, co mamy, choć łaskawe dowództwo czasem dorzuci w połowie misji jakieś uzupełnienia. Przeciwnik ma przygniatającą przewagę liczebną, ale jego armia rozproszona jest po całej mapie w małych oddziałach. W połączeniu z najprostszymi z możliwych algorytmami AI narzuca to pewien sposób wykańczania drani.

Na modzieńca najlepsza jest rutyna

Ustawiamy swoje oddziały w linii niczym pluton egzekucyjny, wysuwając na przód te najlepiej opancerzone, by przyjęły „na klatę" ewentualne ciosy. Potem wybieramy na ochotnika jednego kamikadze i każemy mu podejść do najbliższego skrzyżowania, kępy drzew, bajorka (niepotrzebne skreślić) albo innego miejsca, które prawdopodobnie skusiło projektanta levelu do zorganizowania zasadzki. Sprowokowany przeciwnik rusza w naszą stronę i zostaje rozstrzelany. Potem spokojnie podciągamy z odwodów pojazd naprawczy i łatamy, co się da, aby ustawić nową linię trochę dalej i tym sposobem krok po kroku oczyścić całą okolicę. Jak mawiają Niemcy: *„langsam, langsam, aber sicher!"*. Jeśli dodatkowo dysponujemy artylerią dalekiego zasięgu, możemy bez zbędnych ceregieli zlecać ogień powierzchniowy w miejsca, które podejrzewamy o obecność wroga. Swobodne **wdrażanie taktyki spalonej ziemi nie nastręcza trudności,** ponieważ działa dysponują nieograniczoną ilością amunicji (inaczej niż w Joint Task Force, w którym trzeba ją było kupować i uzupełniać).

Awantury na przedmieściach Dzambystanu.

Z każdą kolejną misją akcję zastępuje rutyna. Z jednej strony jest to typowy RTS „przygodowy", z drugiej walka wygląda jak w tych opartych na schemacie „budowa bazy i wydobycie surowców". Jednostki mają mało specyficznych umiejętności specjalnych, brakuje bohaterów, możliwości zdobywania doświadczenia etc. A ja tyle narzekałem na JTF... i pokarało mnie. Dziś nadal nie uważam go za arcydzieło komputerowej rozrywki, ale dałbym wiele, by móc znów w niego pograć, zamiast męczyć po nocach „rarytas", jakim jest bez wątpienia Alliance: FC. Prezydent Bush powinien mnie za to udekorować nie tylko Medal of Honor, ale może nawet i Purpurowym Sercem.(*) **|CDA|**

(*) *Odznaczenie przyznane za rany odniesione w boju.*

PRODUCENT: OUTERLIGHT/MINDSCAPE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 zł
WWW.THESHIPONLINE.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | MORDUJE NA STATKU

the SHIP

Kiedy po raz pierwszy mieliśmy okazję zetknąć się z serwisem Steam – wtedy, kiedy był on potrzebny do aktywacji Half-Life'a 2 – nie było chyba nikogo, kto chwaliłby to rozwiązanie. Czas jednak sprawiedliwości uczynić zadość – Steam to usługa, za którą gracze powinni być Valve wdzięczni.

Dlaczego? A to dlatego, że korzystając z tego serwisu można stosunkowo tanio kupić całkiem sporo niezłych gier i to nie tylko tych największych (jak Dark Messiah of Might & Magic) czy wyprodukowanych przez samo Valve (jak Half-Life 2: Episode One), ale również mniejszych produkcji, które na półkach sklepowych nie miałyby prawa zaistnieć. Chodzi o tytuły takie jak Darwinia czy Astro-Pop – oryginalne, ale pozbawione wodotrysków i bonusów, których dużo ostatnio w wersjach pudełkowych największych produkcji. Za to cholernie grywalne.

Statek rewolucji

Tu należy się słowo uzupełnienia – tak myśleć mogą głównie gracze z USA czy krajów Europy Zachodniej, bo w Polsce korzystanie z serwisu Steam jest utrudnione (nie każdy ma kartę kredytową) i wcale nie tak tanie (polscy dystrybutorzy, znając realia lokalnego rynku, zdołali przekonać zagraniczne koncerny, by gry sprzedawane na wschód od Odry kosztowały – w euro – naprawdę grosze). Na szczęście niektóre produkcje dostępne na Steamie trafiają do nas w normalnej, pudełkowej postaci i formie – tak stało się też z grą The Ship, która od kilku miesięcy robi na serwisie Valve prawdziwą furorę.

W naszym pięknym kraju The Ship wydawany jest w serii Rewolucja Cenowa, co oznacza, że kosztuje **jedynie 29,90 zł**. W zestawieniu z ceną w serwisie Steam ta polska robi wrażenie – tam za The Ship trzeba zapłacić dwadzieścia dolców bez pięciu centów, czyli prawie dwa razy więcej. Tylko dlaczego, mimo tak dobrej oferty, nie udało mi się pojąć, na czym polega „szipmania"?

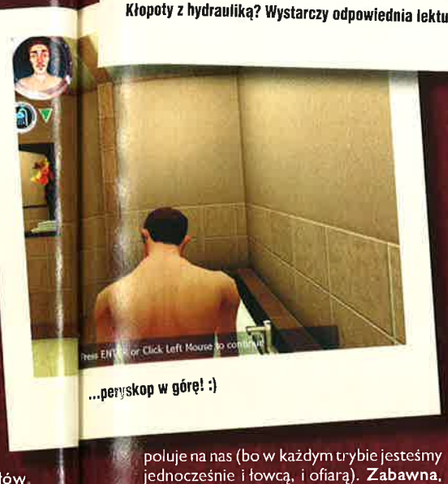
Trup na pokładzie

The Ship to FPS, ale dość nietypowy. Gracz trafia na pokład transatlantyku, jest ich w grze sześć, a każdy ma inny rozkład pomieszczeń. W rogu ekranu pokazuje się informacja o ofierze – jej wygląd, ostatnia lokalizacja i nazwisko, pierwsze dwie informacje aktualizują się co jakiś czas. Zadanie polega na tym, by odnaleźć ofiarę i ukatrupić ją jednym ze znalezionych wcześniej zabójczych przedmiotów – a przy tym zrobić to tak, by zbrodni nie zobaczył żaden z pozostałych pasażerów (innych graczy) czy członków załogi, a także by miała ona miejsce z dala od kamer systemu bezpieczeństwa. O tym, czy sterowana postać jest obserwowana, czy nie – informuje ikonka pojawiająca się na ekranie, zawsze więc wiadomo, czy można bezkarnie siekać maczetą w plecy czy nie.

W grze jest kilka fajnych pomysłów. Pierwszy z nich to spore urozmaicenie narzędzi służących do zabójstw, trochę kłopotliwe jest tylko to, że wpierw trzeba się nabiegać po kajutach, by przetrzepać szafy i skrzynki mogące skrywać te skarby. W schowkach znaleźć można również elementy garderoby, które pozwalają zmienić wygląd sterowanej postaci, co czasem może zmylić pasażera, który

Cóż, obiecałem mamie, że się ustatkuję...

Kłopoty z hydrauliką? Wystarczy odpowiednia lektura i...



...perysk w górę! :)

poluje na nas (bo w każdym trybie jesteśmy jednocześnie i łowcą, i ofiarą). **Zabawna, choć momentami też dość uciążliwa, jest konieczność dbania o różne potrzeby sterowanej postaci** (jak w... The Sims, np. mycie rąk czy korzystanie z toalety). To zresztą jeden z podstawowych mechanizmów wywołujących śmiech podczas zabawy, bo wiele zabójstw udaje się przeprowadzić właśnie wtedy, gdy ofiara jest zajęta wykonywaniem jednej z takich trywialnych czynności.

niezrównoważony pacan psuje wszystkim zabawę.

Zawiodła mnie również oprawa graficzna. **Gra bazuje na silniku The Source, ale absolutnie tego nie widać podczas rozgrywki.** Poziomy są uproszczone, modele postaci również, animacje składają się z niewielkiej liczby „kroków". Dużo większe wrażenie robi oprawa dźwiękowa, ale też raczej ścieżka muzyczna (czyli swingujące jazzowe numery a la lata 20., lata 30.) niż okrzyki postaci czy odgłosy towarzyszące korzystaniu z broni. Jak na budżetówkę – OK, ale nawet w Rewolucji Cenowej znaleźć można bardziej dopieszczone produkcje. Szkoda, że nie jest dostępne demo The Ship, bo jak wszystkie oryginalne produkcje, tak i ta na pewno znajdzie swoich fanów. 30 złotych to jednak za dużo, by przekonać się, czy jesteś jednym z nich... **[CDA]**

Gra bazuje na silniku The Source, ale absolutnie tego nie widać.

Morderstwo w sieci

Cała rozgrywka toczy się w... sieci. Istnieje co prawda tryb single, w którym można zmierzyć się w pojedynku z botami, ale ich algorytmy sztucznej inteligencji nie były raczej pisane przez kogoś, kto sam reprezentowałby poziom intelektualny wyższy od przeciętnego – przynajmniej sądząc po efektach jego pracy. Podstawowy błąd – botom nagminnie zdarza się odstąpić od wykonania egzekucji na sekundę przed jej pomyślnym zakończeniem, bo nagle przypomną sobie, że muszą zaspokoić potrzebę umycia rąk czy drzemki. **Jakość gry zależy więc od tego, na jakich żywych przeciwników uda ci się trafić** – niektóre sesje są naprawdę ekscytujące, pełne napięcia i klimatu, o uzyskanie którego twórcom chodziło, inne zaś to bezsensowne jatki, w których jakiś

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ swingujący jazz w tle
- ⊕ ciekawy pomysł na połączenie FPS-a i skradanki
- ⊖ boty do niczego
- ⊖ jeśli trafisz na pacana, gra będzie nieudana
- ⊖ nie widać, że to silniczek Source

KONKURS SMS

DO WYGRANIA:
15 GIER BROKEN SWORD
I APARAT BENQ X720

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaka para znanych polskich aktorów wystąpiła w głównych rolach w grze Broken Sword: Anioł Śmierci?
A) Borys Szyc i Magdalena Cielecka
B) Borys Szyc i Krystyna Janda
C) Magdalena Cielecka i Franciszek Pieczka

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.BS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

CDPROJEKT BenQ

NA ZGŁOSZENIA CZEKAMY DO 19 LUTEGO 2007 R

- PRODUCENT: NIVAL
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.MIGHTANDMAGIC.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

GUNTHER | KRASNOLUDZKIE RZEMIOSŁO

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

KUŹNIA PRZEZNACZENIA

Twórcy Heroes of Might and Magic V – rosyjskie studio Nival – obiecali kiedyś, że starać się będą odtworzyć klimat znakomitej "trójki". Widać to dobrze także na przykładzie pierwszego dodatku do "piątki", który bardzo przypomina Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade.

Powstanie dodatku do HoMM5 było więcej niż pewne. Dlatego też graczy bardziej interesowało to, jaka nowa rasa lub nowe rasy będą w nim zawarte. Najwięksi optymiści spodziewali się powrotu do tradycji, czyli zamku Barbarzyńcy z Crag Hackiem, Antoine i innymi gburami do wyboru. Nival jednak postanowił wytyczyć nowe ścieżki i stworzył dodatek poświęcony rasie dotąd bardzo marginalizowanej w świecie Mocy i Miecza – **krasnoludom**.

Ogniem i mieczem

I rzeczywiście, już na ekranie tytułowym na tle toczącej się bitwy dumnie prężą się krasnale. Niestety, zabrakło demka wprowadzającego, więc nie wiadomo, kto z kim i o co się bije, a nawet po jakiej stronie przyjdzie nam walczyć. Odpowiedzi na te pytanie przynosi pierwsza z **oferowanych trzech kampanii**. Przedstawiona w niej fabuła spójnie łączy wydarzenia przedstawione w „piątce" z wprowadzonymi do gry krasnoludami. Otóż królowa Izabela po zniszczeniu Imperium Gryfów postanowiła ogłosić się świętą za życia i wprowadzić własny kult. Dla ludzi wiernych tradycjom Imperium to herezja, na którą zgodzić się nie sposób. Izabeli pozostało więc nawrócić ludzi ogniem i mieczem oraz wyeliminować jedynego prawowitego dziedzica tronu. O ile jednak ta pierwsza czynność wychodziła renegatom całkiem sprawnie, o tyle mały władca ukryty w pałacu krasnoludów sprawiał duży kłopot. Stał się on jeszcze większy, gdy krasnoludy sprowokowane atakiem ludzi Izabeli przystąpiły do wojny, odsłaniając przed światem swoje skarby...

W leju po bombie

...w tym i siedziby krasnoludzkie. Jak się szybko okazało, nie były to ani majestatyczne górskie twierdze czy pyszne kompleksy drążonych w skałach korytarzy i sal. Krasnoludy, nie wiedzieć czemu, postanowiły osiedlić się w miejscach, w które wcześniej prawdopodobnie uderzyły meteoryty, tworząc wielkie leje w ziemi. Ogólnie, porównując ich siedziby do tych znanych z oryginału, sprawiają one wrażenie jakichś szarych, smutnych i nijakich.

Żywe czołgi

Za to same krasnoludy są dokładnie takie, jakie wedle wszelkich prawideł fantasy powinny być. Sześć jednostek możliwych do werbowania w mieście to majestatyczne czołgi, doskonałe zarówno w ataku, jak i obronie, do tego całkiem szybkie jak na ich wzrost i posturę. **Największym mankamentem ich armii jest kompletny brak jednostek latających oraz to, że tylko dwie jednostki mogą atakować na dystans**. Pierwsza z nich, oszczepnicy, może przy tym oddać tylko dwa rzuty, a ich bardziej waleczna wersja – cztery. Miotać, i to czarami, potrafią za to kapłani run. W zamkach krasnoludzkich jest także szkolona zwierzyna, jednak brak słońca sprawił, że jest ona niezbyt wyrośnięta. Otóż krasnoludy mogą się przemieszczać na nikczemnego wzrostu niedźwiedziach oraz mamutach. Dodatkowo ich najlepszej jednostce, ognistemu smokowi, nie wyrosły skrzydełka, przez co wygląda jak bliski krewny Godzilli.

Kuźnia przeznaczenia PL

Warto dodać kilka słów o polskim wydaniu gry. W odróżnieniu od podstawki, do której dołożono wszelkich starań, by prezentowała się lepiej niż anglojęzyczny oryginał, dodatek sprawia wrażenie jej ubogiego krewnego. Instrukcja została skrócona do minimum, bez wprowadzenia, historii oraz – co najważniejsze – rozpisania krasnoludów, rozwoju miasta i jednostek. Dodatkowo klimat psuje natrętna „luzackość" tłumaczy. Podczas wyboru mapy mamy także do wyboru przeciwników o poziomach „słaby", „spoko", „przegięcie". Moim zdaniem silenie się na takie „spoko" tłumaczenie, to trochę „przegięcie", które „słabo" pasuje do świata Ashan, ziooom...

Moc run

Krasnoludzki los jednak to nie tylko hodowla prehistorycznych zwierząt i majestatyczne budowle. To także nowy rodzaj magii – **magia runiczna**. Co ciekawe, po zapoznaniu się z wykuwaniem run, może je używać w walce każda jednostka krasnoludzka. Aktywacja run nie kosztuje punktów ruchu, tylko odpowiednią ilość surowców. W zamian na jedną turę obdarza daną jednostkę dodatkową zdolnością – odpornością na dane zaklęcia, podwojoną obroną podczas tury czy dwukrotnym zwiększeniem prędkości. Co więcej, runiczny bohater ucząc się run staje się w tej magii coraz lepszy – ich działanie z czasem będzie się poprawiać, ich potęga wzrastać, a wszyscy brodaci bracia zostaną otoczeni runiczną, permanentną obroną.

Krwawa przystań

Prócz krasnoludów i ich jednostek możemy także dowodzić **renegatami**. Oni sami pochodzą z Przystani i jak na wojska Przystani przystało, są do nich bardzo podobne. Różnią się od nie-przyjaciół krwistoczerwonymi szatami oraz nowymi umiejętnościami. Dla przykładu anioł renegatów zamiast wskrzeszać przyjaciół, wysysa życie z wroga, a kusznik nie ma żadnych ograniczeń wynikających z odległości. Zabieg to bardzo udany, szczególnie że renegaci bardzo dobrze wpasowali się w klimat dodatku i świata HoMM ogólnie. Prócz nich na krasnoludzkich ziemiach pojawiło się także kilka znanych z poprzednich części jednostek neutralnych, m.in. wilki, mantikory i mumie. Wilki przed walką potrafią przywołać watahę swoich pobratymców, co żołnierzom z niską inicjatywą może po dwakroć utrudnić życie. Mumie natomiast po udanym ciosie potrafią przekląć, tj. rzucić klątwę, a nie powiedzieć „o mumia mać!".

Artificial Inability

Jeśli zaś już o przeklinaniu mowa, przyznaję, że sam chciałem to zrobić, gdy zorientowałem się, że **słabe AI przeciwników** to nie tylko problem niskiego poziomu trudności. Przeciwnikom brakuje rozeznania na planszy, nie potrafią także taktycznie myśleć. Najczęściej atakują grupkami, zamiast przeprowadzić frontalny atak lub odwrotnie – podczas ataku na stolicę nie bronią jej, tylko podróżują po planszy w im tylko wiadomym celu. Jest to o tyle smutne, że postanowiono wyrównać poziom trudności licznymi bramami-garnizonami wypełnionymi ogromną liczbą jednostek. Z drugiej strony ich potęga jest tak naprawdę iluzoryczna, bo wystarczy mieć odpowiednio wyszkolonego bohatera, dwa rozbudowane miasta i co najmniej dwa tygodnie, by zmieść w puch każdą z tych przeszkód.

Mimo paru usterek – solidna, warta uwagi robota.

Karawana jedzie dalej

W zbieraniu armii pomóc mogą znane z czwartej odsłony Heroesów karawany. Jest to bardzo przydatna opcja służąca do transportu jednostek sprzymierzonych pomiędzy miastami. Drzewiej bohater musiał sam jeździć od grodu do grodu, od punktu zbrojnego do garnizonu i nawoływać ochotników do wcielenia się do armii. Teraz natomiast można w danym mieście stworzyć posterunek zbrojny, do którego karawanami będą podróżować najęte jednostki. Ma to swoje dobre i słabe strony: karawany mogą przewozić jednostki z odległych części krain prawie że na front, jednak mogą też z łatwością zostać rozbite przez wrogiego bohatera.

Kampanie i generator(y)

Hammers of Fate ogólnie oferuje **trzy kampanie, po pięć misji każda**. Są one bardzo ciekawe i naprawdę trzymają w napięciu. (Serio, serio!) Każda misja we wszystkich kampaniach jest prawdziwą przyjemnością i z tury na turę może zaskoczyć gracza. Dodatkowo oddano **czternaście nowych map oraz ich losowy generator. Co ciekawe, żaden z tych scenariuszy nie pozwala nam na wcielenie się w... krasnoludów**. Trudno to sobie wyobrazić, ale dodatek, który miał być hołdem w stronę mniejszych braci, nie pozwala nam grać nimi w pojedynczych misjach...

Szkoda także, że autorzy nie pokusili się o możliwość zmiany siły indywidualnych przeciwników, ich stylów gry oraz zawiązywania sojuszy, jak to było w poprzednich częściach. Podobny zarzut dotyczy losowego generatora map. Zezwala on tylko na wybór wielkości mapy, liczby graczy oraz ich przeciwników. Szkoda, że zabrakło możliwości ustalania surowców, artefaktów i innych drobiazgów na mapie oraz samych stylów gry.

Nie wszystko złoto...

Na szczęście **HoF jako całość jest naprawdę dobrą, rzetelną produkcją**. Mimo że AI skrzypi niemiłosiernie, gra oferuje ciekawe kampanie, nowy zamek do dyspozycji, nowe jednostki i przedmioty, a także umilacze rozgrywki, takie jak karawany, losowy generator map czy tryb symultaniczny w rozgrywce multiplayer. Ot, typowe, solidne, krasnoludzkie rzemiosło. **|CDA|**

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	8

PODSUMOWANIE

- ⊕ krasnoludy!
- ⊕ karawany
- ⊕ dobra, klimatyczna fabuła
- ⊕ generator map
- ⊖ AI przeciwnika
- ⊖ czasem praca kamer
- ⊖ brak barbarzyńców ;)

- PRODUCENT: SILVERBACK STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: MASTERTRONIC GAMES
- WWW.SILVERBACK-STUDIOS.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 02/2007

EUGENIUSZ SIEKIERA | POZYTYWNE ZASKOCZENIE

Po zobaczeniu ocen wystawionych w zachodniej prasie spodziewałem się najgorszego. Niszowej banalnej gierczyny, niewybijającej się ponad marne 4. Bo mniej więcej taką też średnią uzyskał projekt chłopaków z Silverback Studios. Przyznacie, że po tak druzgocących opiniach można było oczekiwać najgorszego. I co? Guzik z pętelką.

MADE MAN

Kolejny raz potwierdziła się stara zasada – miast ślepo sugerować się zdaniem innych, oceń według własnych gustów i preferencji. Bo nigdy – podkreślam – NIGDY do końca nie możesz mieć pewności, czy rzekomy hicior nie okaże się w twoich oczach niewartym splunięcia crapem (i odwrotnie, rzecz jasna). Z taką sytuacją spotkałem się właśnie tutaj.

Gdybym miał porównać ten tytuł do ostatnich produkcji tego typu, w które grałem, w ogólnym rozrachunku najkorzystniej wypadłby właśnie produkt studia Silverback. Bo choć nie ma tu dopracowanej, wyrazistej grafiki rodem z El Matadora, nie uświadczysz też szalonych pościgów i licencji filmowego hiciora (patrz: Wściekłe Psy), to właśnie Made Man wydał mi się z owej trójcy grą najciekawszą, a przy okazji najbardziej zróżnicowaną.

Gdzie ta mafia?

Made Man jest kolejną **grą traktującą o gangsterach** i z grubsza wszystkim, co z tym tematem związane. Inspirację takimi produkcjami jak Mafia, Ojciec Chrzestny czy pośrednio nawet GTA widać jak na dłoni. By nie było nieporozumień – w Made Manie nie znajdziecie podobnego rozmachu, nie mamy tu też do czynienia z symulacją wielkiego miasta tudzież rozbijania się po nim rozmaitymi furami. Częścią wspólną wyżej wymienionych tytułów jest jeno tematyka.

Sam początek gry nie zapowiada zbyt ciekawej rozgrywki. Przez pierwszy, dość rozległy poziom ganiamy gdzieś po bezdrożach typowej amerykańskiej prowincji, waląc bez opamiętania do typowych buraków w klasycznych niebieskich ogrodniczkach i brudnych przepoconych czapkach. Sprowadzanie do parteru głupich jak but wieśniaków daje sporo frajdy, ale tylko przez pierwsze 10 minut. Później już monotonia zaczyna coraz bardziej dawać się we znaki. W pewnym momencie jednak nadlatuje helikopter i naszemu bohaterowi zbiera się na wspominki...

Flashback... flashback... flashback...

Ni z gruchy, ni z pietruchy lądujemy z hukiem w wojskowych butach, w łapach zamiast rewolweru ściskamy karabin maszynowy, na nieco odmłodzoną głowę naszego bohatera sypie się ziemia wstrząsana nieustannie potężnymi wybuchami, a całą sytuację wydaje się ilustrować „The End" Doorsów. Jednym słowem, **cofamy się pamięcią do czasów wojny w Wietnamie**. Powiem jedno: M-A--S-A-K-R-A! Później, gdy kurz opada, a wraz z nim pierwsi skośnoocy, których kosimy celnym strzałem w czerep, emocje nieco stygną, a wspomniany podkład muzyczny okazuje się jakąś zapętloną, prostą melodyjką z bardzo charakterystycznym początkiem (stąd moje pierwsze skojarzenie), nie zaś kultowym kawałkiem wielkiego zespołu. Ale i tak jest dobrze. O wiele lepiej niż w poprzednim etapie.

Wykorzystujemy nawyki, których zdążyliśmy się już nauczyć i walimy do przodu, co chwila chowając się za pierwszą lepszą przeszkodą przed gradem świszczących kul. Generalnie idea chowania się za winklem powinna nam przyświecać w trakcie całej rozgrywki, jeśli oczywiście chcemy, by ta była w miarę prosta i przyjemna. Poziomy skonstruowano tak, że rozmaitych filarów, załamań czy skrzyń nie brakuje i aż prosi się o schowanie za nimi łba.

Retrospekcji ciąg dalszy

Po Wietnamie wracamy znowu do miejsca, w którym zostawiliśmy naszego bohatera. Nie znaczy to jednak, że od tej pory będzie już nudno. Zróżnicowanie, o którym mamy sposobność się przekonać już na samym początku, towarzyszyć nam będzie niemal przez cały czas, a w trakcie pokonywania **17 rozdziałów** zwiedzimy naprawdę rozmaite, dość charakterystyczne miejscówki.

Co ciekawe, **nigdy nie będziesz wiedział, gdzie wylądujesz w następnym etapie**. Powiązane jest to poniekąd z konstrukcją fabularną gry. Wszystkie misje są wspominkami głównego bohatera, który rozwodząc się nad historią swego przestępczego życia opowiada z krwawymi szczegółami co ciekawsze momenty. Jest to oczywiście spojone konkretną klamrą fabularną, ale ogólny jej zarys wychodzi na jaw nieco później, bowiem poszczególne etapy z życia Joeya są nam serwowane bez zachowania chronologii, a więc w jednym momencie ganiamy po NY w '89, by po chwili przenieść się o 10 lat wstecz.

Dzięki tej prostej sztuczce z pozornego zlepku skleconych przypadkowo etapów **wyłania się z czasem ciekawa, mroczna (choć nieco oklepana) opowieść o mafii**. A to przekłada się z kolei na klimat towarzyszący samej rozgrywce oraz oczywiście chęć poznania całej historii do końca. Nie ukrywam, że wsłuchiwaniu się w tę gawędę pomagają nam również wyjątkowo dobre voiceovery. Doprawdy trudno cokolwiek zarzucić aktorom, którzy użyczyli głosów głównym postaciom dramatu.

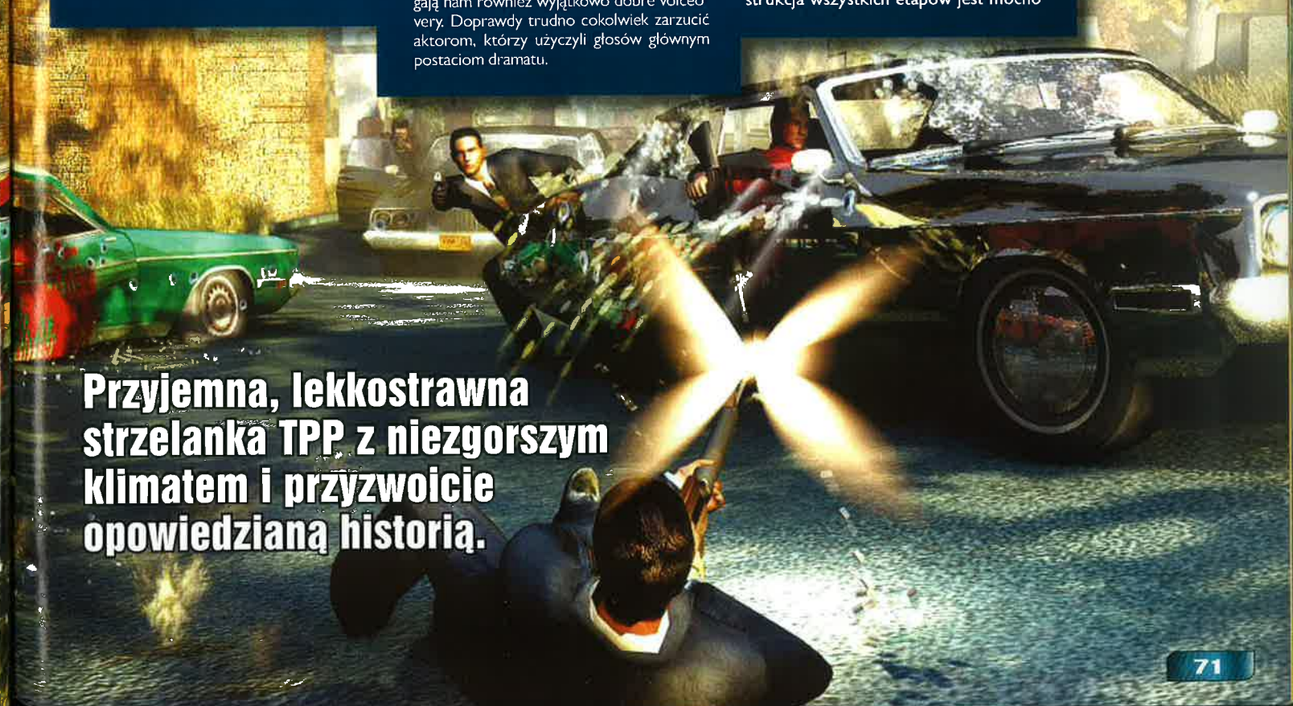
OKIEM QN`IKA

OCENA 5+

Zachodnie media obeszły się z Made Manem bardzo brutalnie i pozostały zupełnie niezauroczone chowaniem się za przeszkodami i strzelaniem z dwu obrzynów jednocześnie. Siekiera przeciwnie – przez trzy strony grę wręcz opiewa, o wadach wspominając dopiero przy końcu, jakby były nieistotne. Tymczasem ten tytuł to zbiór może i ciekawych pomysłów, które zostały jednak tragicznie zrealizowane. Sztuczna do niemożliwości grafika, „tunelowość" zauważalna nawet dla kogoś, kto przechodzi obok komputera, na którym odpalony jest Made Man – i to w etapie dziejącym się w dżungli... Trudno nie odnieść też wrażenia, że twórcy co prawda widzieli jakieś dobre patenty na rozgrywkę, ale nijak nie potrafią ich przenieść do swojego dzieła, na co czołowym przykładem jest idiotyczne i wręcz infantylne wykańczanie wrogów. Na koniec jeszcze jedno – mogę się tylko uśmiechnąć na stwierdzenie, że grafika jest porównywalna do tej z GTA. Raz, że „co wolno wojewodzie...", a dwa, że trudno porównać tytuł z tak niesamowitym rozmachem, dającym ogromne poczucie swobody i wolności do czegoś takiego jak MM. Z jednym stwierdzeniem zgadzam się w 100% – jeśli gra będzie tania (maksimum 20 złotych), warto będzie zastanowić się nad kupnem, bo momentami rzeczywiście strzela się radośnie.

Biali nie potrafią skakać

Nasz protegowany, Joey Verola, choć rozkłada za jednym zamachem całe dziesiątki patałachów, skakać się jeszcze nie nauczył. Wynika z tego dość oczywisty wniosek – **konstrukcja wszystkich etapów jest mocno**



Przyjemna, lekkostrawna strzelanka TPP z niezgorszym klimatem i przyzwoicie opowiedzianą historią.

ograniczona i zamknięta i choć są one nieraz bardzo rozległe, do celu na ogół prowadzi jedna słuszna droga i zabłądzić po prostu nie sposób. Brak umiejętności skoku przejawia się jeszcze w jednym – musimy podążać dokładnie tą ścieżką, jaką zaplanowali twórcy, bo nie da rady przeskoczyć chociażby najniższej przeszkody robiąc sobie wygodny skrót.

Joey nie potrafi skakać, posiadł za to inną równie przydatną zdolność. Opanował do perfekcji **chowanie się**. Z reguły w grach TPP trzeba podejść do danej osłony (lub nawet stanąć tyłem), by móc się doń „przykleić". Tutaj jest inaczej. Na ekranie, oprócz celownika, widzimy dodatkowy „kursor", odpowiadający właśnie za ową czynność. Dzięki niemu w jednej sekundzie możemy umknąć przed gradem pocisków, gdyż po wciśnięciu odpowiedniego klawisza akcji nasz pupil po prostu rzuca się szczupakiem w kierunku wskazywanym przez kursor, chowając się automatycznie za daną przeszkodą.

Ma to w wielu przypadkach dość istotne znaczenie, czego najlepszym przykładem może być poziom, na którym trzeba się ewakuować z magazynu obstawionego przez federalnych. Uzbrojeni jesteśmy jedynie w dwa obrzyny i choć z bliska można tymi cacuszkami zrobić kisiel z mózgów trzech tajniaków jednocześnie, na dystans nasza broń okazuje się zupełnie nieprzydatna. Pech chciał, że cały teren trzymają na muszce snajperzy, więc zaliczenie tego etapu to istna gra nerwów i lawirowanie pomiędzy jedną skrzynią a drugą. A jako że wspomnianych skoków nie ma, trzeba po prostu zaliczać jak po sznurku każdą kolejną osłonę. Pamiętać jednak trzeba, że większość z nich ma ograniczoną odporność na ołów. Innymi słowy, nic nie trwa wiecznie i pod zmasowanym ostrzałem drewniane pudło dość szybko zamieni się w stertę drzazg, zaś cmentarny nagrobek w dymiącą kupkę gruzu. Dobry patent, wymuszający na nas szybkie decyzje i podbijający dodatkowo adrenalinę.

Inne ciekawostki

Co jeszcze potrafi nasz protegowany? Fanów ostrej rzezi ucieszy z pewnością fakt, że **można strzelać z dwóch takich samych pukawek jednocześnie**. I to z każdego występującego w grze modelu broni, łącznie z karabinami maszynowymi! Sam z takiej opcji korzystałem stosunkowo rzadko, bo celność spada wtedy dość drastycznie, ale zabawy z 2 obrzynami nie mogłem sobie odpuścić. Czysta poezja. ;) Nie brakuje również broni białej, z czego najciekawszą zabawką wydaje się chyba **katana**. Graczom, którym podobał się „Kill Bill", z pewnością przypadnie do gustu jeden z etapów. Można również dobijać żyjących jeszcze wrogów. Efektowne to zbyt nie jest (w każdym razie nie liczcie na Manhunta czy Punishera), ale przekłada się na dość wymierną korzyść, bowiem taka akcja regeneruje nam nadszarpnięty w walce pasek życia.

Poza tym mamy **jeszcze spowolnienie czasu** (nihil novi, wszak ma to teraz niemal każda gra). Na koniec dość ciekawy patent – PIP, czyli po naszemu obraz w obrazie. Czasem pojawia się dodatkowe okienko, ukazujące akcję z innej perspektywy, np. snajpera, który trzyma nas właśnie na muszce. Całkiem przydatny bajer.

Nieco o wadach

By sprawiedliwości stało się zadość, dla odmiany pora teraz trochę ponarzekać. W oczy kłuje przede wszystkim **grafika, mocno odstająca od dzisiejszych standardów**. Mnie tam zbytnio nie przeszkadza oprawa rodem z serii GTA, ale z pewnością maniacy wodotrysków mogą mieć w tym temacie nieco inne zdanie. Widać zresztą jak na dłoni, że tytuł ten szykowany był przede wszystkim na konsole mijającej generacji. Cóż, przynajmniej gierka powinna śmigać na byle wraku.

Trudno się również nie przyczepić do **paskudnej animacji postaci**. O ile w trakcie rozgrywki zbytnio taki stan rzeczy nie przeszkadza, bo większość gości leży na glebie, nim zdąży krzyknąć „WTF?!", tak już niedociągnięcia wyłażą i walą po oczach w trakcie licznych cut-scenek zrobionych na silniku gry. Wyraźnie brakuje kilku klatek animacji. Szkoda też, że walczymy z klonami. Przygotowano zdecydowanie za mało modeli oponentów, przez co trudno się pozbyć wrażenia, że rozkładamy na łopatki ciągle tych samych patałachów. Do spisu wad należy dodać także **zerową inteligencję przeciwników**. Robią oni za ruchome, łamazarne worki treningowe i materiał do odstrzału. Niewiele więcej.

Bo wszyscy mafiosi to jedna rodzina

Cóż, mimo wszystko warto dać grze szansę. Choć z początku wszystkie przesłanki kazały mi wierzyć, że Made Man to co najwyżej przeciętniak, w ostatecznym rozrachunku otrzymałem **naprawdę przyjemną, lekkostrawną strzelankę TPP z niezgorszym, momentami przyciężkawym klimatem i przyzwoicie opowiedzianą historią**. Czego chcieć więcej? Chyba tylko niewygórowanej ceny. |CDA|

MADE MAN

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 5
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

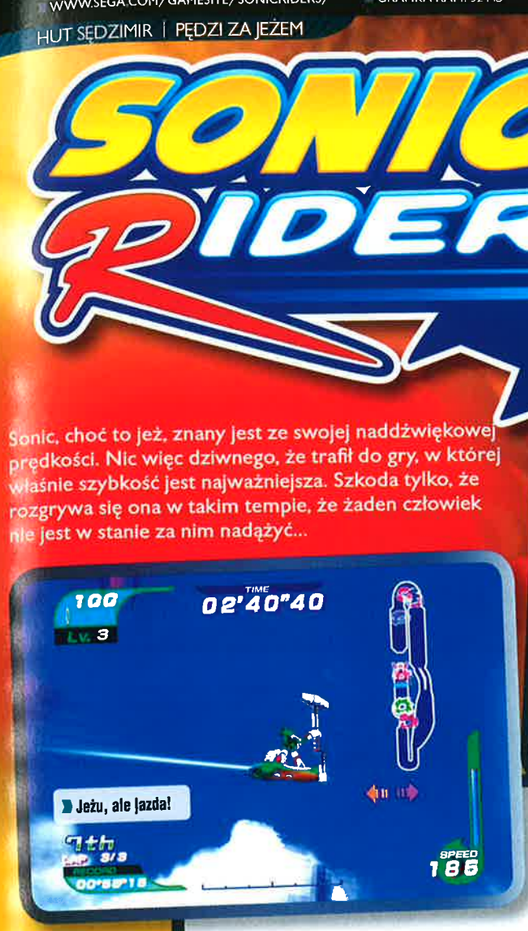
- ✪ przyjemna, lekkostrawna rzeź
- ✪ niezle opowiedziana historia
- ✪ różnorodność miejscówek
- ✪ 2 obrzyny i katana – i więcej nam nie trzeba ;)
- ⊖ AI przeciwników
- ⊖ niedzisiejsza grafika
- ⊖ koślawa animacja
- ⊖ stosunkowo krótka

PRODUCENT: SONIC TEAM
DYSTRYBUTOR: SEGA
WWW.SEGA.COM/GAMESITE/SONICRIDERS/

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | PĘDZI ZA JEŻEM

SONIC RIDERS™



Sonic, choć to jeż, znany jest ze swojej naddźwiękowej prędkości. Nic więc dziwnego, że trafił do gry, w której właśnie szybkość jest najważniejsza. Szkoda tylko, że rozgrywa się ona w takim tempie, że żaden człowiek nie jest w stanie za nim nadążyć...

Modę na wyścigi z postaciami z platformówek rozpoczął hydraulik Mario i świetne Mario Kart z jego udziałem. Po nim ścigał się już miłośnik jabłek Crash, spiczastouchy Jak, kragłutki Pac-Man, a także sam Sonic – w starej grze Sonic R. Sonic Riders to kolejne podejście do tematu „szybki jeż na torze", tyle tylko, że tym razem niebieski pędziwiatr ściga się z konkurentami na czymś, co trudno opisać inaczej niż skrzyżowanie poduszkowca i deskorolki (w grze cudo to nosi nazwę '*extreme gear*').

Sonic na torze

Fani serii znajdą w Sonic Riders wszystko to, co od kilku lat jest jej wyznacznikiem – **przeciętne sterowanie, fatalną, zupełnie bezsensowną fabułę, pokręcone, co wcale nie znaczy, że zmyślnie zaprojektowane poziomy**, setki złotych pierścieni do zebrania oraz mnóstwo bonusów i dodatków, które można odkryć w trakcie zabawy. Nie da się ukryć, że **marka Sonic, choć wciąż znana i ceniona w branży, nie błyszczy już tak jak w latach 90. minionego wieku** – niestety Sonic Riders w żaden sposób tego stanu rzeczy nie zmienia.

Sonic musi odejść?

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 6
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ✪ szybkość
- ✪ dużo bonusów i dodatków
- ✪ kilka ciekawych pomysłów na mechanikę rozgrywki...
- ⊖ ...i kilka zupełnie nieprzemyślanych
- ⊖ mało tras
- ⊖ nawet najmniejsza stłuczka ma zbyt duże konsekwencje

Turbulencja jest OK!

Menu startowe jest proste, ale funkcjonalne, daje dostęp do podstawowych trybów gry i sklepu, w którym można kupować nowe deski, oraz do ukrytych dodatków, które zdobywa się wraz z postępami w grze. Warto chwilę poczekać, niczego nie wybierając, gdyż w pewnym momencie uruchamia się filmik wyjaśniający zasady gry, a że jest w niej kilka rzeczy nietypowych, obejrzenie tej demonstracji może się okazać przydatne. Choćby po to, by dowiedzieć się, że Sonic Riders to 'new type of racing game'. Owa „nowość" polega na tym, że **wszyscy uczestnicy wyścigu zostawiają za sobą korytarz powietrzny** nazywany w grze, nie wiedzieć czemu, turbulencją. Jadąc za przeciwnikiem można w nią wlecieć, co pozwala na szybszą jazdę. To dość fajny pomysł, bowiem każda turbulencja to jak gdyby dodatkowy, dynamicznie zmieniający się, wyprofilowany tor jazdy – **każdy, kto nauczy się wjeżdżać w te tunele, a potem surfować wewnątrz, wielokrotnie zwiększa swoje szanse na zwycięstwo**.

Nie zatrzymuj się w pit stopie

Szybciej można jechać również korzystając z tradycyjnego turbo (tu nazywa się to '*air*'), ładowanego poprzez wykonywanie różnego rodzaju trików – to jednak mechanizm dość tradycyjny w tego typu grach, znany choćby z konsolowej serii SSX. Oryginalność Sonic Riders polega na tym, że wyczerpanie wskaźnika turbo nie powoduje, że gracz traci możliwość korzystania z tej opcji – sprawia natomiast, że Sonic zeskakuje z deski i zaczyna biec na własnych łapkach, co jest zdecydowanie wolniejszym sposobem przemieszczania się. Turbo można też ładować w pit stopach, ale to także pomysł niezbyt udany – po wjechaniu w taki punkt sterowana postać zatrzymuje się w miejscu, a są one rozrzucone na trasie w taki sposób, że nierzadko zdarza się wpaść w nie przypadkiem.

Racer dla nikogo

Tak czy owak Sonic, lub też inna z **16 dostępnych w grze postaci**, może się po trasie przemieszczać bardzo szybko, zwykle **za szybko**, by zmieścić się w zakręcie. Co prawda, istnieje w grze coś takiego jak hamulce powietrzne (oddzielne do skrętów w lewo i prawo), ale rozgrywka potrafi przybrać takie tempo, że i one nie wystarczają.

Co gorsza – a to rzecz niedopuszczalna w szybkich, zręcznościowych ścigałkach – każde uderzenie w przeszkodę, nawet nieudolne wejście w turbulencję powoduje, że prędkość spada niemal do zera, a kierowana postać odbija się w taki sposób, że powrót na trasę i podjęcie pościgu jest już prawie niemożliwe. **To bardzo trudna ścigałka** i z tego względu właściwie nie wiem, do kogo skierowana – dzieciaki szybko wpadną w furię i płacz, a ci z wąsem pod nosem będą woleli pokląć przy dużo poważniejszych wyzwaniach, jak choćby GTR2 czy ToCA Race Driver 3. **Chyba już czas, by Sonic przeszedł na emeryturę...** |CDA|

- PRODUCENT: NAMCO BANDAI
- DYSTRYBUTOR: NAMCO BANDAI
- WWW.NAMCOBANDAIGAMES.COM/GAMES/SNOOPY/
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | ŻARTOBLIWIE, LECZ RZETELNIE

SNOOPY VS THE RED BARON™

O czym śnią psy, gdy przez sen szczekają, wyją albo przebierają łapami, jakby biegły? Tego się pewnie nie dowiemy. Wiemy jednak, co się marzy słynnemu z komiksów psu Snoopy'emu – sława największego asa przestworzy z czasów I wojny światowej. Sen ten właśnie się ziścił za sprawą gry Snoopy vs. The Red Baron.

Jeśli nie słyszeliście o „Fistaszkach" – Snoopym, Woodstocku, Charliem Brownie, Marcie i reszcie ferajny – zapraszam do ramki, która krąży gdzieś w okolicach tego artykułu. **Nie dajcie się zwieść komiksowej konwencji tej gry**, jej uroczym bohaterom i ogólnej infantylności – **to nie jest gierka tylko dla dzieciaków**, czego dowodem niech będzie fakt, że nie recenzował jej Czarny Iwan. ;) Dobrze się przy niej bawiłem, choć od dawna już nie raczkuję. Grę uruchamiałem nie tylko z obowiązku, a ok. **10 godzin** z nią spędzonych upłynęło mi bardzo miło, czego niestety nie mogę powiedzieć o każdym recenzowanym przeze mnie tytule.

Dog of war

O fabule niewiele można w przypadku tej gry napisać – rzuca ona gracza w skórze alianckiego pilota Snoopy'ego na front I wojny światowej i stawia przed nim zadanie doprowadzenia jej do szczęśliwego finału, czyli rozbicia wrogich wojsk i pokonania ich demonicznego przywódcy – Czerwonego Barona. Oczywiście wojna przedstawiona została z przymrużeniem oka, co oznacza, że zamiast ludzkich dramatów, **urwanych kończyn**, gazu pod Ypres (*) i młodzieży ginącej masowo za ojczyznę mamy tu pocieszne postacie, dzieciaki dowodzące sztabem aliantów i przedziwne machiny walczące po stronie tych złych. Brak tu śmierci, bo każdy zestrzelony wrogi pilot katapultuje się przed eksplozją. Ot – wojna na wesoło (jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało). W grze jednak pojawiają się przebłyski historii, m.in. za sprawą kilku misji rozgrywających się nad Verdun czy zadań, które przenoszą gracza w okolice Montsec.

Misje – a jest ich **ponad 20** i podzielono je na kilka zróżnicowanych klimatycznie i geograficznie obszarów – są na tyle różnorodne, że nie wystąpiło u mnie żadne zmęczenie wywołane powtarzalnością zadań. Czasem trzeba coś zniszczyć, czasem obronić, czasem eskortować. Latamy nad liniami frontu, wyspami, w wąskich kanionach, nawet w ciasnych korytarzach w sercu gór. Co jakiś czas trzeba się zmierzyć z bossem, a konwencja tych specjalnych etapów sprawia, że uczucie znudzenia – nawet jeśli się pojawiło – znika.

Mimo żartobliwego ujęcia tematu, to rzetelna lotnicza strzelanka.

Potyczki z bossami dzielą się na dwa rodzaje. W pierwszym przypadku polegają na tym, że ścigamy wroga wewnątrz korytarza (wyznaczonego np. przez szpalery drzew), strzelamy we wskazane punkty i staramy się unikać jego ataków i serwowanych przez niego niemiłych niespodzianek. Drugi typ walki z bossem sprowadza się do tego, że Snoopy krąży wokół przeciwnika (np. nieprzyjacielskiego lotniskowca) po stałej trajektorii, gracz zaś bierze pod opiekę Woodstocka (w grze cały czas towarzyszy on Snoopy'emu kręcąc się koło jego samolotu), który obsługuje CKM umieszczony na szybowcu podczepionym do maszyny Snoopy'ego. Te sekwencje są tak naprawdę klasycznymi celowniczkami. Niezależnie od konwencji **walki z bossami są bardzo dynamiczne i miodne**.

Jak nie kartoflem go, to dynią

Zwykłe misje nie mają aż takiego tempa i dynamizmu, ale trzeba wziąć pod uwagę fakt, że Snoopy siedzi za sterami dwupłatowca, a nie odrzutowego myśliwca. Tym niemniej lata się bardzo przyjemnie. Po planszach rozrzucono różnego rodzaju bonusy, a za rozwalanie wrogich maszyn dostajemy power-upy (w tym ulubiony napój Snoopy'ego – piwo korzenne – który działa jak apteczka) oraz kasę, którą spożytkować można w sklepie nabywając upgrade'y (energia życiowa, wzmocnienie karabinu maszynowego, dłużej działający dopalacz) oraz zakręcone nowe uzbrojenie. Znajdziemy tam m.in. płonący bumerang, działko strzelające kartoflami, śmiercionośną maszynkę do lodu, rakiety, którymi można własnoręcznie sterować, a także przepotężną wyrzutnię dyń.

Przed każdą misją możemy się uzbroić w dowolną z tych broni specjalnych, chyba że do ukończenia zadania niezbędne jest posiadanie konkretnej zabawki (np. płonącego bumerangu, którym trzeba podpalić stóg siana, aby dostać się do dalszej części mapy). I tu pojawia się pewna niedogodność – **jeśli nie wykupiłeś broni wymaganej do kontynuowania kampanii i nie masz dość pieniędzy, by to zrobić, będziesz zmuszony powtórzyć którąś z wcześniejszych misji, by uzbierać fundusze**. Osobiście bardzo mi to nie przeszkadzało (zmuszony byłem do tego ze cztery razy), ale przydałoby się informowanie gracza z wyprzedzeniem (a nie przed samą misją) o tym, że będzie musiał kupić jakąś broń, by móc się bawić dalej. Ot – potknięcie w projektowaniu kampanii. Oprócz tej ostatniej gra udostępnia również tryb potyczek powietrznych (swoistych deathmatchy) z wybraną liczbą przeciwników.

Prosto, lecz z urokiem

Oprawa gry jest bardzo kolorowa i stosunkowo prosta – twórcy dali sobie spokój z upychaniem gdzie się da sztuczek i efektów rodem z DX9. Być może nieco przesadzili i wylali dziecko razem z kąpielą, bo właściwie brak tu jakichkolwiek efektów, choćby zwykłej soczewki. Cóż, miło byłoby zobaczyć np. „szejderowaną" wodę. Bitmapowe wybuchy czy znajdźki wykonane w technice cel shadingu (sprawia ona, że trójwymiarowe obiekty przypominają rysowane ręcznie) jednak doskonale się wpisują w przyjętą przez autorów (czy może raczej narzuconą przez oryginał) komiksową konwencję.

Mimo prostoty grafika niewątpliwie ma sporo uroku. Muzyka nie zapada szczególnie w pamięci, bo nie narzuca się słuchaczowi. Nie jest to typ orgiastycznego, symfonicznego soundtracku znanego choćby z Gothica. Tu pojawi się jakiś pseudosymfoniczny motyw wojenny, tam przygrywa jakaś jazzowa nutka. Szkoda, że nie podłożono nagrań lektorów pod napisy pojawiające się w czasie misji (komunikaty ze sztabu, groźby Czerwonego Barona itp.). Po pierwsze, nagrywanie dialogów jest już standardem i ich brak rzuca się w... oczy? Uszy?... w każdym razie jest zauważalny. Po drugie zaś, akcja nie zawsze pozwala przeczytać kilka zdań, zwłaszcza że napisy często zbyt szybko znikają.

Polecem... polecam polatać

Mimo żartobliwego ujęcia tematu i komiksowej proweniencji, Snoopy vs. The Red Baron to rzetelna lotnicza strzelanka, którą z czystym sumieniem można polecić graczom w różnym wieku, oczywiście jeśli nie uważają, że granie w sympatyczną i bezkrwawą grę urąga ich godności. Ja bawiłem się bardzo dobrze, choć nie twierdzę, że tytuł tej gry na wieki pozostanie w mojej pamięci.

Z pewnością powinni się z produkcją Namco zapoznać miłośnicy „Fistaszków". Ze względu na temat, brak przemocy i niewygórowany poziom trudności doskonale nadaje się również dla dzieci, a i reszcie polecam ją jako świetny, bezpretensjonalny odstresowywacz – czasem miło pograć w coś, co nie epatuje flakami i nie przytłacza poważnymi lub też pseudopoważnymi tematami. **|CDA|**

(*) W drugiej bitwie pod Ypres (1915 r.) Niemcy po raz pierwszy użyli gazu bojowego (chloru). W trzeciej (1917 r.) po raz pierwszy zastosowali substancję ochrzczoną od nazwy miejscowości mianem iperytu. Jej opary powodowały rozległe oparzenia. A gdy wciągnęło się to świństwo do płuc...

Fistaszka?

„Fistaszki" (Peanuts) to obok „Garfielda" najbardziej znany komiks prasowy, tyle że dużo starszy i bardziej zasłużony dla gatunku. Kolejne plansze ukazywały się codziennie przez niemal pół wieku – od października 1950 r. do lutego 2000, kiedy to zmarł autor „Fistaszków", Charles M. Schultz. W szczytowej fazie popularności komiks drukowany był w ponad 2600 gazetach w 75 krajach, tłumaczono go na 21 języków. Bohaterami „Fistaszków" są dzieci, pies Snoopy i jego najlepszy przyjaciel – mały, żółty ptaszek Woodstock. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku „Garfielda", mimo doboru bohaterów to raczej dorośli bardziej docenią „Fistaszki". Po więcej informacji odsyłam na stronę **www.snoopy.com**.

PS Moja sympatia do „Fistaszków" wynika m.in z faktu, że zawsze, gdy założę krawat ze Snoopym i Woodstockiem, znajdzie się jakaś zachwycona kobietka, która zechce mu się przyjrzeć. ;)

OCENA 7

- GRYWALNOŚĆ 8
- VIDEO 7
- AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ Fistaszki
- ⊕ walki z bossami
- ⊕ lekka, przyjemna, bezkrwawa
- ⊕ zakręcone bronie
- ⊖ oprawa mogłaby być lepsza
- ⊖ może zaistnieć potrzeba ponownego zaliczania ukończonych misji
- ⊖ brak lektorów w czasie misji

- PRODUCENT: NAMCO
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 49,90 ZŁ
- HTTP://MAGEKNIGHT.NAMCO.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,3 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CZARNY IWAN | A PO CO TA LYPSA JEST?

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Życie Palladyna nie jest usłane różami – myślał sobie smętnie Tal Windstrider między jednym a drugim kuflem cienkiego piwa. Ot, choćby to uporczywe swędzenie pod skórzniami. Nijak nie da się tych małych, czarnych robaczków wydusić – kryją się w onucach, łażą pod koszulinę. Skaranie boskie. Złapiesz jednego i paznokciem rozgnieciesz, to tylko palce uświnisz...

Czyżby jakieś kompleksy, krasnoludzie?

Albo bądź mądry i się podrap, panie dziejku, w zadek lub łopatkę, kiedy masz na sobie pełną zbroję. Co najwyżej gałąź jakąś lub patyk można spróbować wcisnąć pod pancerz, ale to może się nie udać wcale, zadrapiesz się i jeszcze zemrzesz od tego. To już lepiej niech robaczki swoje zjedzą i wypiją. Trudno.

Tal rozsiadł się na ławie, przysunął kubek piwa pod nos, lecz zanim znów unurzał gębę w chmielowym napoju, pomacał, czy niewielka sakiewka wisi u boku. Wisiała, co dobrze świadczyło o reputacji wojownika oraz instynkcie samozachowawczym miejscowych rzezimieszków. Może jednak los się odwróci – pomyślał. Będzie można zrzucić zbroję i przygruchać jakąś pannę z dobrego domu, byle grubą, żeby ciepło było pod pierzyną. Niech no tylko dalej te żółte monstra z dalekiego Kitaju sypną groszem za te ich dyrdamały.

Bo i co to ma być za robota, po prawdzie niewiele z tego rozumiem, magia to insza od naszej. Tal zadumał się. Trza to sobie we łbie poukładać, bo inaczej złota nie będzie. Splunął w dłonie, zatarł, przewrócił z tuzin razy oczami, wlał szybko pół kufla w gardło... No! Dobra! Gotów do wymyśliwania!

Znaki mi pokazywali i wołali jakoś, że z Namco są. Nie znam tego grodu, daleki pewnie i zimno tam musi być okrutnie, że tak niewiele od ziemi wyrośli. Ta ich magia to mieści się w skrzyniach, gdzie obrazy pokazują ruchome. Wielka magia to, ale jak kopnąłem niechcący, to działać przestała – widać, zawodna.

Mówili mi, że to wielka rzecz, ta ich gra cała. **Jakby do Diablo jakiegoś podobna.** Ja tam z diabłem niewiele miałem do czynienia. Chyba że mowa o tym diabelskim łomocie w czerepie rubasznym, co rano mam, gdy miodu za dużo dzień wcześniej wypiję.

Mniejsza z tym. Chodzi nie o to, by z Diablo się bratać, tylko przygody moje opowiadać takie, jakie były. Pokazali mi w tym ich pudle z obrazami. Niech tam, że zrobili ze mnie jakiegoś efa czy elfa, takie cuś ze szpiczastymi uszyskami. Gorzej, bo niby święty ze mnie wojownik, a w walce używam wiary. Tego konceptu nijak nie mogę pomiarkować, że niby wiara jest jak mana. U mnie wiara to jest, jak idę do kościoła i na tacę dam albo gdy

Gość się napalił, a potem padł.

komuś łeb urąbię i potem krzyżem leżę w kaplicy tydzień cały, żeby odpokutować, zanim znów w tany ruszę.

No i **czarami rzucam** w tym ich Mage Knight Apocalypse. Ładnie to opowiedzieli, zobaczyłem na własne oczy – taki mały ludzik, niby że to ja. Jeden taki najżółciejszy pokazał mi, jak w tej ich całej grze sobie radzić. Trzeba onym skoblem ruszać, myszem zwanym, w te i we w te, a do tego paluchami stukać w te ich guziki czy klawikordy, nie spamiętałem. Trudne to wszystko i takie maciupkie, a jak mocniej machnąłem, mysz wyleciał na ścianę i się strzaskał. Mówią, żem za mocno to robił. Gdyby zrobili tę machinę porządnie, jak to u nas, z żelaza i dębowego drewna, to by się nie połamała, ot co. Muszą się jeszcze dużo te malce z Kitaju nauczyć na temat nowoczesnego kowalstwa.

Ale, ale. W kości wolę, tyle że od tego monet nie przybywa, a ubywa, więc grałem w te ich Mage Knight i albo coś mi się z oczami robi, albo te widoki jakieś krzywe. Zwą to „praca kamery". Nie wiem jak tam u nich, ale u nas ten kamer za taką pracę to by na zbity pysk wyleciał. Mysz ma klawikordy czy klawisze i **trza ciągle trzymać ten środkowy, by kamer pokazywał to, co człek chce widzieć.** Nie dość więc, że muszę rąbać te ich stwory, robić insze cuda, to jeszcze kamer wredny się ociąga i pokazuje nie to, co trzeba. W rzyć z tym, chędożonych.

Podobno **ta ich zabawa to jakby jeszcze Dungeon Siege jakowyś.** Ja znam tylko Durnego Józka, chłopaka od nas, ten Dungeon to pewnie jakiś zagranicznik, ale paru z tego grodu Namco mówiło, że to ważne, więc to muszę sobie spamiętać. Ja tam nie myślę, żeby ten ludzik w grze podobny był do jakiegoś Dungeota, skoro to niby ja mam być. Chyba że do tych innych, których też można w tym całym Mage Knight wybierać i jak cuglami konia prowadzić.

Niech pomyślę. **Są więc jeszcze cztery takie ludziki małe.** Krasnolud Freeborn z Rebelii Czarnego Pruchu, strzelec i na moje oko – pijus straszny. Potem Sarus z gatunku Drakonów, który para się magią ognia, ziemi i burzy. Takich magików najmniej lubię, zadek mogą przypiec i deszcz na łeb spuścić, a wypić z takim nie wypijesz, bo fochy stroi i głupi antał piwa dwa dni dudła... Jest jeszcze Kithana z Uhlrików, wampirzyca. Tej to z miejsca bym osikowy kołek wbił, mniejsza już w co. Tym bardziej że podobno nawet umarłym nie odpuszcza i zmusza ich do powstania z grobu. Toż z łożnicy grzech chłopa wygnać, a co dopiero z grobu... Oj, niewiele by z wampirzycy zostało, gdyby wioskowe chłopy się na nią z cepami zasadziły. Ostatnią postać to bym z chęcią poznał osobiście, niejaka Łowczyni Chela, która walczy jak mąż, ale gładkie ma lico i oddaje pokłony Duchom Świata. Co prawda, poganka, ale zbożny to cel nawrócić zagubioną duszyczkę. To i bym nawracał.

W całej tej ich grze robi się to, na co i normalnie cały dzień mi schodzi. Idzie się i rąbie, łupie we wrogie czerepy. Myślę sobie, że większa jest przygoda chwycić pałę i samojeden się udać na roztrzaskiwanie łbów potworom, a nie w pudełko ślepić jak kto inny się męczy. Te małe z Namco jednak klarowali mi, że u nich wolą se ludziska siedzieć przed tymi pudłami i gnębić klawisze oraz biednego mysza. Co kraj to obyczaj.

Potworów jest mnogość, ale jakoś nudne mi się to zdało. No bo jaka to przygoda, gdy się idzie jak na postronku i tego postronka odczepić się nie da. Może dla osła to jest przygoda, szczególnie jak ktoś smagnie jeszcze witką brzozową po zadzie – to i są emocje, bo ryczy. Mnie się to jednak nudziło, bo **wielkie sześć krain tylko się idzie, nigdzie w bok skoczyć nie można, dodatkowych jakowyś misji wykonać.** Ot, choćby przygoda z karczmarką i zazdrosnym karczmarzem, co

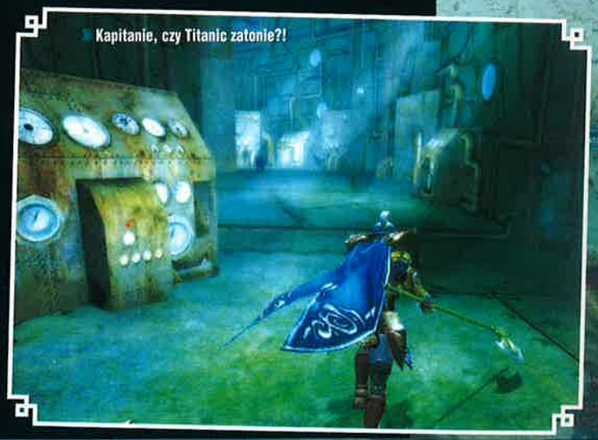
Odkomarzam otoczenie za drobną opłatą.

i się ostatnio przydarzyła. Tego Kitajce w tej ich opowieści obrazkowej dać nie chcą. Mówią, że to jakaś polografia czy cuś takiego. I za to ich niejaki Rou-Man z krainy Li-Peer końmi będzie włóczył.

Bo i co tu oglądać? Rąbać to każdy głupi potrafi. Kitajce się oburzyły, jak im to powiedziałem. Mówią, że ten ludzik, co niby ja nim jestem, **może się uczyć i zdobywać doświadczenia, jak będzie dużo walczył.** U mnie jak dużo walczę, to mi ręka mdleje i tchu brakuje, ale w pudle to inaczej. Jest to niby tak, że jak – dajmy na to krasnolud – strzela z flinty, to co raz celniej i szybciej strzela. A jak z kolei wampirzyca podnosi umarlaków, kolejni coraz chętniej wstają i pięknieją w oczach. Albo jak krew pije wampirka, to z każdym kolejnym delikwentem więcej sił jej przybywa i na raz może wydudlać juchę nawet z całego człeka, do ostatniej kropelki.

Ja tam na tej magii pudełkowej się nie znam, ale widzę, że **trzeba wciąż jednej umiejętności używać, by być w niej mistrzem.** Jak korzystasz z innych, to już biegłości we wcześniejszej nie zyskujesz. Jak to mówią Kitajce, dzieje się to „automatycznie", czyli na język ludzki, samo się dzieje. Niby pięknie ładnie, ale **czemu zatem jedne umiejętności rosną szybko, inne wolno, a jakiejś reguły tych awansów poznać się nie da?** Te całe sztuki umiejętne zobaczyć można na trzech takowych „drzewkach", jak ktoś ma dobre oczy, bo mnie to za maciupkie się zdaje. Na drzewo z takimi drzewkami.

Insza rzecz jeszcze, o której sobie teraz pomyślałem, to ten cały „ekwipunek". Znaczy



Kapitanie, czy Titanic zatonie?!

się po naszemu juki. **Mały cosik.** Ledwo mieści się tam parę kwiatków, garść kamieni szlachetnych i kilka sztuk broni. Pewnie, że trudno dźwigać na plecach całą zbrojownię, ale jednak wracać co chwila do miasta po przedmioty, to idzie się zmęczyć. Na dodatek jak se, człowieku, znajdziesz kamyk, który już jeden znalazłeś, będziesz miał dwa miejsca zajęte w sakwie – to kamyki się same nie zgrupują, trza je ręcznie przenosić. Na mój rozum okrutnie to męczące, trzeba ciupać w tego mysza ciągle i porządki jak baba w chałupie robić. Męcząca to robota.

Jeszcze co mi pokazali, to **broń**. Ładna, nie powiem. Takie różne morgerszteryny, miecze, nadziaki i topory srogie. Jest też bez liku broni dla krasnoluda, wampirki, drakona i łowczyni. Cudeńka te można jeszcze magicznie podrasować kamieniami szlachetnymi. Po trzy na sztukę broni. Udało się Kitajcom też takiej sztuki dokonać, że klejnoty da się wyciągnąć na powrót, gdy się lepsze ostrze znajdzie lub zdobędzie w boju. Tyle że robi się jakoś mało zręcznie. Nie wiem, może paluchy mam za grube, ale trza kilka tych okien otwierać, by kamyki wpasować. Rzec trzeba, po cholerę?!

Byle te Kitajce się nie znarowiły i za me słowa nie zechciały złota poskąpić. Tęgo się naglowiłem nad tym wszystkim, łeb mnie rozbolał, a drażliwy bywam wtedy i mogę się nie pomiarkować, skrócić jednego lub innego, jak mi pośle złe spojrzenie. A i tak już krótcy z natury są, głowy blisko zadków mają i stąd pewnie takie posr... koncepta mają...

Z tego, co mi mówili, u nich, w dalekich krainach, dziateczki i młode chłopy przed tymi okienkami szklanymi całe dnie przesiadują. Jak chcą mnie oglądać, skąpić nie będę, byle godziwa zapłata była. W tym całym ich graniu Mage Knight zwanym ważne jest jeszcze, że **iść w przygodę można drużyną**. W sumie pięć postaci, czyli każda ze wspomnianych, kierowanych przez jednego człeka. **Ileż ja jednak włosów wyrwałem, jak mi przyszło tego krasnoluda popędzać albo drakonem sterować!** Gorzej niż łódką bez żagli na morzu podczas sztormu. Kitajce mówią, że to jakowaś „sztuczna inteligancja", czyli dumanie tych ludków w pudle. Nie wiem, o czym oni niby dumają, ale bywało, że zamiast zabijać wrogów, co im kazałem, to przechadzali się po łące i oglądali widoki. Może to mieli być minstrele ta moja drużyna, a nie woje. Ja się na inteligencji nie wyznaję, ale oni jeszcze bardziej.

Dałbym też se dłoń uciąć, że się **krew w każdym zagotuje, jak przyjdzie mu te krainy zwiedzać, a zagubi się w ich labiryntach**. Poskręcali te dróżki jak jelita świni, ciupać trza w te klawisze, kierunkowymi zwane co i rusz, żeby się z matni wydobyć. Przyjemność to wątła, mnie się zdaje. Tyle że widoki są niepoślednie, przyznać muszę. Te małe Kitajce łaziły tu miesiącami i wszystko przemalowały, upchnęły jakoś swoją magię do pudła. Jest stolica krasnoludzka, Zakazana Świątynia (a w niej same zakazane mordy żyją), opuszczone kamieniołomy. Nie ma zamku naszego Księcia i podgrodzia, gdzie stoi karczma „Pod Czarnym Odyńcem", ale czepiał się nie będę. Jak wolą taką dla przykładu Sękatą Puszczę zamiast porządnego wyszynku, niech im będzie. Jedni wolą ogórki, inni sołtysa córki...

Cała ta przygoda, w której ja bohateruję, toczy się gładko i szybko. Te małe mędrki z Namco mówiły, że to dlatego, iż poziomy są jakoweś trudności – trzy aż. No i jeszcze te „punkty zapisu", że jak cię jakaś bestia ukatrupi, to wstajesz za chwilę jak nowy, tyle że ciut wcześniej w przygodzie. Co mnie jednak niepomiernie zadziwiło, to to, że pudła można jakimś czarem łączyć i te historie opowiadać sobie nawzajem. Mamy wtenczas wspólny bój, jak w życiu, z kompanami naszymi. Kitajce zwą tę inszą magię „multiplayerem". Niezgorsza rzecz jak dla mnie, chociaż jak Eld w Ręcemocny w nerwy wpadł, mysza strzaskał i magia mu się skończyła tego dnia i srogie mu naonczas wyrzuty naczalstwo czyniło, że o dobytek nie dba.

Życie Palladyna nie jest usiane różami – zadumał się Tal Windstrider między jednym a drugim kuflem cienkiego piwa. (Szczerze mówiąc chodziło tu o dziesiątki kufli.) Ot, choćby te Kitajce, co gdy im powiedziałem, że swoją grę słabosilną mają, strasznie się zażółciły. To im akurat do twarzy, ale gorzej, że złota za robotę dać nie chciały i zanim berdyszem zdążyłem się upomnieć o swoje, zniknęły. No i nici z grubej baby. Ech... **|CDA|**

Dla wyposzczonych fanów Diablo i Dungeon Siege'a.

Fakty

Mage Knight Apocalypse to hack'n'slash w stylu Dungeon Siege'a z domieszką Sacred i Diablo. Story oparte jest na serii planszowych gier RPG z WizKids Games. Gracz ma do wyboru jedną z pięciu postaci: elfa, krasnoluda, wampirzycę, amazonkę i dziwną rasę magów przypominającą jaszczury z Komodo. Zadaniem bohatera jest odszukanie źródło zła niszczącego świat oraz pokonanie straszliwego, pięciogłowego Smoka Apokalipsy.

Rozwój postaci dokonuje się samoistnie, gracz wybiera jedynie jeden z trzech kierunków (na wszystkie mamy piętnaście umiejętności)... Dostępnych krain jest sześć, są bardzo zróżnicowane graficznie, niektóre naprawdę ładne, klimatem najbardziej przypominają świat Guild Wars.

Bohater może dźwigać ograniczoną liczbę przedmiotów, w miastach może przechowywać przedmioty w skrzyniach. Gra jest niestety maksymalnie liniowa, a scenariusz raczej przeciętny. Minusy to np. słabe odwzorowanie elementów uzbrojenia w menu ekwipunku (trudno odróżnić rękawice od butów!). Wkurzające jest pokrywanie się okien kwestii NPC-ów z innymi informacjami czy niewyraźne, źle dobrane fonty napisów. Wyjątkowo nieciekawa jest również praca kamery. Źle działa grupowanie przedmiotów (fanty jednego rodzaju nie grupują się).

Gracz może mieć do czterech pomocników (z pozostałych bohaterów), ale AI wyraźnie szwankuje. Dość dobrze działa multi w trybie co-op. Muzyka jest raczej średnia. Mage Knight Apocalypse jest niestety kolejnym odgrzewanym kotletem o przeciętnym smaku. Można pograć, ale nie jest to nic wybitnego.

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	6
AUDIO	4

PODSUMOWANIE

- ⊕ dużo zróżnicowanych lokacji
- ⊕ mnóstwo broni i wyposażenia
- ⊕ opcja multi w co-op
- ⊕ 6 rozdziałów single
- ⊕ ładna grafika
- ⊖ dość częste i długie ładowanie fragmentu etapu
- ⊖ konieczność walenia w przycisk myszy podczas walki
- ⊖ liniowa rozgrywka
- ⊖ słabe AI
- ⊖ słaba muzyka i dźwięki
- ⊖ niedopracowany system rozwoju postaci

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 79 ZŁ
WWW.EA.COM/OFFICIAL/LORDOFTHERINGS/BFME2/

WIN XP
PROCESOR: 1.6 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | CZAS NAZGÛLÓW

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II EXPANSION PACK THE RISE OF THE WITCH-KING

Tolkienowsko-Jacksonowskie Śródziemie jako naczelny strateg (w czasie rzeczywistym) mieliśmy okazję odwiedzić już dwukrotnie – najpierw na kanonicznym południu, następnie zaś – na apokryficznej północy. Tym razem jednak, za sprawą Króla Nazguli, odbędziemy podróż nie tylko w przestrzeni, ale i czasie.

1600 lat przed Wojną o Pierścień.

Tytułowy Król Nazguli to **pierwszy oficjalny dodatek do Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II**, znanej u nas jako Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II. Niezależnie od wersji językowej gra koncentrowała się na mniej, by nie rzec – zupełnie, nieznanych aspektach tego, co określamy mianem Wojny o Pierścień. Dla tych nieśledzących z zapartym tchem doniesień z frontów północnych krótkie wyjaśnienie: pierwsza Bitwa o Śródziemie oparta była na filmowej trylogii Petera Jacksona i – z przyczyn prawnych – udział mogliśmy wziąć jedynie w tym, co wcześniej widzieliśmy na ekranie.

Już jednak w drugiej części EA zdołało uzupełnić licencję filmową o prawa do książkowego oryginału, co pozwoliło graczom zejść z filmowej taśmy i ukazało tło zmagań z Sauronem – walki elfów i krasnoludów na północy. Dodatkowo poprawione zostały niedociągnięcia pierwowzoru, np. armie Gondoru i Rohanu połączono w Ludzi Zachodu. Pojawił się także potencjalnie znakomity, w rzeczywistości jednak niewykorzystujący własnego potencjału tryb Wojny o Pierścień.

Wódz Nazgûlów

Walki elfów i krasnoludów na północy jednak to już tylko historia... a ściślej – przyszłość, gdyż **Król Nazguli przenosi nas w czasie o 1600 lat wstecz w stosunku do Wielkich Lat**. Wtedy to Czarnoksiężnik rozpoczął jednoczenie plemion Angmaru i następnie, na ich czele, podbój królestw przodków Aragorna – Arnoru. I tu mała notka lingwistyczna dotycząca polskiej wersji Króla Nazguli. Drogie Electronic Arts Polska – postaci tej, jednego z najpotężniejszych sprzymierzeńców Czarnego Władcy – nie powinno zwać się *Królem Nazguli*. Rzeczywiście – był on królem – jednym z dziewięciu, którzy przyjęli od Saurona „dowody szacunku i przyjaźni" w postaci pierścieni władzy. Był także, zgoda, królem Angmaru, nigdy jednak nie był „królem Nazguli" sensu stricto. Lepiej więc zwać go ***Upiorem Pierścienia*** czy – jak chce „Powrót króla" – ***Wodzem Nazgûlów***. I właśnie „Nazgûlów", gdyż tak poprawnie tworzy się dopełniacz liczby mnogiej męskoosobowego „Nazgûl" (skojarzenie z „królem" jest właściwe). Należy im się szacunek – respekt w stosunku do Czarnoksiężnika i jego podwładnych czuł przecież sam Gandalf...

Angmar vs. Arnor

Wróćmy jednak do treści samego dodatku. Stanowią ją **dwie kampanie single player**. Pierwsza pozwala samemu przywdziać żelazną koronę i wyruszyć na skłóconych potomków Isildura, zwanych także Dúnedainami. Druga – dostępna jednak dopiero po ukończeniu podstawowej, pozwala stanąć na drodze Czarnoksiężnika i sprawdzić, czy faktycznie „zguba dosięgnie go nie z ręki męża".

Armia Angmaru przy tym – siódma siła w Bitwie o Śródziemie II – śmiało może się mierzyć z poprzednimi: Ludźmi Zachodu, elfami, krasnoludami, Mordorem, Isengardem, goblinami. W jej skład wchodzą m.in. trolle górskie i śnieżne, Czarni Numenoryjczycy oraz wywodzący się spośród nich Władcy niewolników – miotaczy toporów i włóczników z Rhudauru oraz wojowników i wilczych jeźdźców z Gundabadu. Dodatkowe wsparcie zapewniają magiczni sprzymierzeńcy – górskie olbrzymy, a nawet, uwaga!, upiory kurhanów. Naturalnie Angmar dysponuje także „mocami pierścieniа". Tym razem są to właściwe dla Czarnoksiężnika, o którym mówi się, że miał „zimne ramię" i zsyłał wedle uznania odwilż lub mróz, czary zimowe, jak lawina czy zamieć.

Wojna o Pierścień II

Bitwa o Śródziemie II – Król Nazguli ma także, obok Angmaru i nowych jednostek w każdej z armii, **usprawniony tryb Wojny o Pierścień**. Przede wszystkim teraz toczy się ona na powiększonej do 52 pól „mapie żyjącego świata". Zmianie uległy także zasady rządzące formowaniem i przemieszczaniem armii: teraz wszystkie jednostki tworzone są w ciągu jednej tury, każda z czterech armii natomiast może przemieścić się o dwa pola.

Fanów ucieszy także informacja, że **możliwe jest przenoszenie armii stworzonej w trybie taktycznym w strategiczny** (o ile dysponuje się środkami, by ją utrzymać). Niestety **AI jednostek nie stoi na zbyt wysokim poziomie. Ponadto znacznie wzrósł poziom trudności gry**. Wszystko to razem sprawia, że na pytanie, czy dopiero pod murami Minas Tirith spełnić się może proroctwo Glorfindela dotyczące Czarnoksiężnika, odpowiedzą zapewne jedynie najwierniejsi fani „Władcy Pierścieni"... (Inni mogą śmiało odjąć jeden punkt od oceny.) **|CDA|**

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	8

PODSUMOWANIE

- ⊕ siódma armia: Angmar
- ⊕ nowe jednostki
- ⊕ interesujące misje (Amon Sul)
- ⊖ klasyczny RTS (zbieraj i produkuj)
- ⊖ AI
- ⊖ poziom trudności części misji

PRODUCENT: MAD DOC SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: UBISOFT

WWW.STARTREK.BETHSOFT.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 2,66 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

GHOST | STAR WRECK?

STAR TREK LEGACY

Seria Star Trek zawsze kojarzyła mi się ze lśniącymi, czystymi pokładami statków, starannie odprasowanymi mundurami, jasnymi kolorami kadłubów floty Federacji. Z pewnego rodzaju dążeniem do perfekcji. Czy coś mogłoby zakłócić ten obraz?

Jak się pewnie już niektórzy kapnęli po tym wstępie – **będę narzekał. Dużo narzekał.** Ale może zacznijmy od jasnych stron, jakie ta gra ma. **Fabuła jest niezła i wciągająca.** Obraca się wokół tajemniczego statku rasy Vulcan i jej, delikatnie mówiąc, „podejrzanych" działań w Galaktyce. Akcja obejmuje **trzy konflikty Federacji.** Z Romulanami, Klingonami i z Borgiem. Powoduje to, że gra podzielona jest na trzy większe części, z których **każda składa się z 5 misji.** Poszczególne z nich bazują na telewizyjnych seriach spod znaku ST. I tak mamy: Enterprise Era, The Original Series, The Next Generation.

Dzięki zaangażowaniu do prac aktorów znanych z tych seriali usłyszymy w grze głosy Scotta Baculi (Jonathan Archer; seria „Enterprise"), Williama Shatnera (James T. Kirk, seria „TOS"), Patricka Stewarta (Jean-Luc Picard, seria „TNG"), Kate Mulgrew (Kathryn Janeway, seria „Voyager"), Avery'ego Brooksa (Benjamin Sisko, seria „Deep Space Nine"). I za to należy się twórcom plus. Niestety fabuła **nie została w pełni wykorzystana**, a szkoda. O tym, jak mogła wyglądać, można się przekonać przeglądając umieszczony w grze katalog Extras, w którym w dosyć ubogiej formie przedstawione są niewykorzystane wątki.

RTS?

ST Legacy trafił do mnie z informacją, że jest to RTS. Po spędzeniu z nim kilkunastu godzin powiedziałbym raczej, że jest to bardziej **kosmiczny bitewniak z elementami strategii.** Część rozgrywki, nad którą mamy kontrolę, sprowadza się w zasadzie do walk z różnymi przeciwnikami. Czasem coś tam mamy zniszczyć, czasem przejąć jakąś stację, zeskanować planetę, ale i tak **90% czasu poświęcimy na latanie i walki z wrogimi okrętami.** Podczas grania możemy decydować, gdzie mają się udać poszczególne okręty, wybierać im cele, decydować, jakie sekcje statku mają być naprawiane w danym momencie, ustalać rozdział energii. Po zakończeniu walk dostajemy punkty dowodzenia, które potem możemy wykorzystać przy wybieraniu statków do naszej floty. I tyle strategii. **Nie ma żadnych elementów ekonomii, wynalazczości, możliwości modyfikacji czy udoskonalania statków, nie ma zwiększania doświadczenia załogi.** Tylko gotowe elementy do wyboru o z góry ustalonych parametrach – i koniec. Jak dla mnie, porażka. Większą frajdę sprawiłaby mi modyfikacja wybranego okrętu za otrzymane punkty, dzięki czem temu stawałby się potężniejszy, a zwiększające się doświadczenie załogi powodowałoby, że lepiej by manewrował, celniej strzelał i zadawał większe uszkodzenia.

Trochę nadrabia tu wybór jednostek. Podczas gry dowodzimy grupą statków. Zaczynamy od jednego, a potem stopniowo dostajemy pod komendę kolejne, aż dojdziemy do 4. Im większe są nasze postępy, tym nowocześniejsze jednostki pojawiają się w menu wyboru floty. I tu mamy kolejny plus. **Otrzymamy do wyboru całkiem sporo jednostek znanych z serialu i co ważniejsze – są bardzo ładnie i dokładnie odwzorowane w grze.** Statki i planety to lepiej wykonane elementy graficzne, jakie zobaczymy podczas grania. Zadbano też o ciągłość historyczną i nie zdarzy się, że grając misje w towarzystwie kapitana Kirka, będziemy mieć pod dowództwem jednostki znane z TNG.

Dla tych, którzy przejdą kampanię, przygotowano też tryb Skirmish. Tutaj mamy już czystą walkę, ale za to możemy wybrać wiele parametrów rozgrywki. Death Match czy cooperative, liczbę drużyn, statków, respawny, czas walki, z jakiej ery statki mogą uczestniczyć itd. No i najważniejsze, po jakiej stronie chcemy walczyć.

Się mi nie podoba...

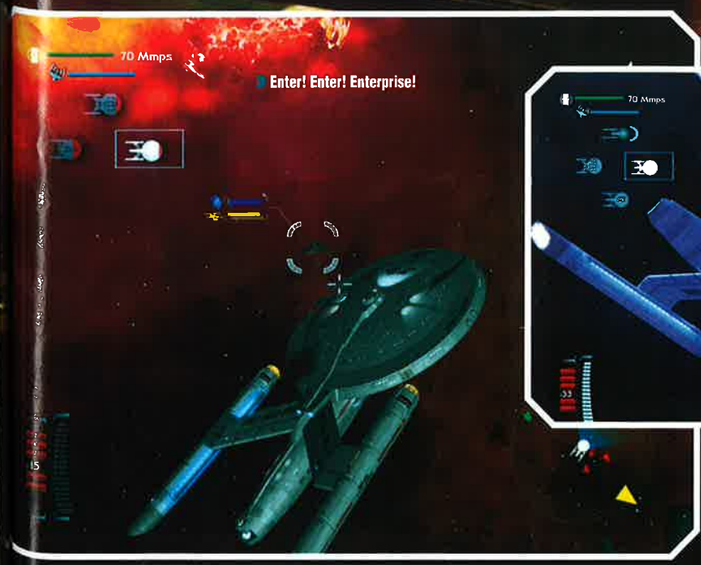
A teraz czas, aby powiedzieć, co mi się nie podobało. Wcześniej wspominałem już o paru rzeczach, które nie przypadły mi do gustu. **Niewykorzystana fabuła, mała ilość strategii.** Innym denerwującym elementem jest **brak możliwości zapisu gry w dowolnym momencie.** Jest to o tyle wkurzające, że... **fani w ciągu paru dni sami wykonali odpowiednią poprawkę,** która dodaje taką opcję do rozgrywki, udowadniając tym samym, że taka zmiana nie wymaga od producenta wiele pracy.

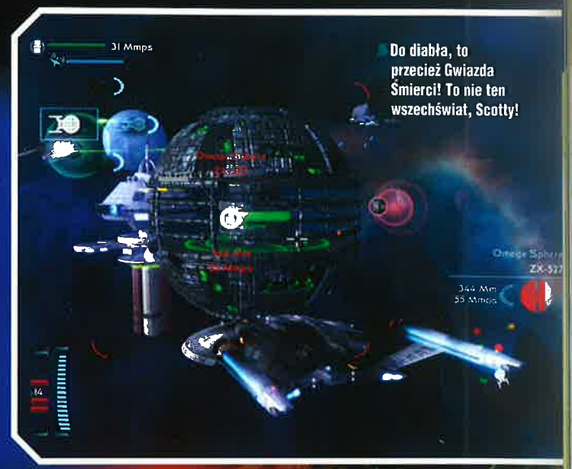
A dlaczego potrzebny jest zapis stanu gry? Ano dlatego, że niektóre misje są długie. Najdłuższa zajęła mi 54 minuty. Konieczność powtarzania ich od początku bez możliwości odtworzenia z save'a bywa frustrująca. Zwłaszcza gdy popełnisz błąd pod sam koniec. Przy misjach pojawia się kolejny minus. **Poziom trudności. Ktoś zdrowo przegiął.** Walczę, staram się pokonać wroga na różne sposoby, aby jednocześnie samemu nie ucierpieć, nawet nieźle mi idzie i nagle komunikat, że zadanie się nie powiodło. Co jest? Ano na innym kawałku mapy czegoś tam nie upilnowałem. No dobra. Zaczynam jeszcze raz i uważnie obserwuję mapę taktyczną: wysyłam statki w różne rejony kosmosu, walczę, pilnuję stanu napraw itd. Uff, w końcu zwycięstwo... Ale zaraz! Czy ja po powrocie z roboty włączam grę, by znowu pracować? A gdzie zabawa? Gdzie rozrywka? Nie ma. **Przez poziom trudności zaliczenie każdej misji to nużąca i trudna praca.**

Kolejny problem podczas walki to **nagle odnawiające się pola siłowe wrogów.** Jak podejrzewam, jakiś bug, którego nie załatał nawet patch, który wyszedł w czasie testowania gry. Ano latam sobie i naparzam we wrogi statek z fazerów. Jego osłona stopniowo maleje, co trwa tym dłużej, im mocniejszy przeciwnik i czasem zajmuje kilka minut. Podczas walki wrogi statek oddala się na pół sekundy poza zasięg sensorów i gdy ponownie go łapię na celownik, nagle ma pole siłowe naładowane na maksa. Magia?

Innym negatywnym elementem gry jest po prostu **nuda.** Bo ileż można walczyć podobnymi statkami, wyposażonymi w podobną broń i podobnie się zachowującymi. Dobrze, że przeciwnicy się zmieniają na każdym większym etapie, ale w sumie głównie ich wygląd, a większość zadań w misji sprowadza się i tak do „rozwalić jak najwięcej wrogów". Brak jakichś zmian, zwrotów akcji (no, może poza misją w klingońskim statku z polem maskującym). Czasem musimy rozdzielić naszą formację i wysłać w różne punkty mapy, ale generalnie jest to działanie typu: doleć gdzieś tam, rozwal wszystkich, potem leć gdzie indziej, rozwal wszystkich. Podobny schemat obowiązuje w całej grze.

Zamiast kosmicznej strategii mamy kosmiczną strzelaninę z kosmicznie przegiętym poziomem trudności.





Się mi BARDZO nie podoba...

No i wreszcie wisienka na moim torcie narzekań. Misja Revelations. Osobę, która zaprojektowała ten etap, powinno się łamać kołem i żywcem ze skóry obedrzeć. Jak tylko przypominam sobie to zadanie, autentycznie chce mi się wyć z wściekłości. Próbowałem je przejść przez wiele godzin. Przez tę @$%$$#@ misję zacząłem nawet w necie szukać jakichś cheatów, trainerów czy czegokolwiek, co pozwoliłoby mi się z nią uporać. Skończyło się na tym, że rozwaliłem pliki gry i uszkodziłem katalog z save'ami, no i musiałem zaczynać całą kampanię od nowa...

Teleportuj mnie, Scotty. Byle dalej stąd!

Podsumowując. **Zawalono całkiem niezły pomysł na grę.** Z czegoś, co mogło być klimatyczną, kosmiczną strategią w świecie Star Treka, stworzono nużącą, prostacką i w dodatku trudną strzelankę. Choć grafika jest na poziomie, muzyka i audio też, choć zaangażowano znanych aktorów, ładnie i dokładnie odwzorowywano statki, choć starano się połączyć trzy epoki Star Treka, **niestety nie wyszło.** W zasadzie myślałem, by dać grze ocenę 6, ale za to, co przeszedłem przy misji Revelations, dostanie zaledwie 5. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 6
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- ✚ zaangażowanie aktorów z seriali
- ✚ modele statków
- ✚ duży wybór jednostek
- ✚ tryb Skirmish
- ➖ misja Revelations
- ➖ poziom trudności
- ➖ mało strategii
- ➖ brak save'a
- ➖ „magiczne" pola siłowe wrogów

- PRODUCENT: SEK.OST
- DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
- CENA: 99.99 ZŁ
- WWW.PARAWORLD.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

GEM | PARASTRATEGIA

Pewne są tylko śmierć i podatki. I to, że jeszcze nasze wnuki grać będą w kolejne „inne" RTS-y...

PARAWORLD

Inność ParaWorld – kolejnego RTS-a zapowiadanego jako „inny" – sprowadza się niestety tylko i wyłącznie do dinozaurów. A ściślej, paranaukowego założenia, że w równoległym do naszego ParaŚwiecie osławione „straszne jaszczury" wcale nie wyginęły. I że istnieją równolegle z ludźmi, którzy – uwaga! – potrafią wykorzystywać ich gabaryty i moc (było, nie było – to największe stworzenia, jakie kiedykolwiek kroczyły po ziemi!) w akcie „wyginania" samej ludzkości. Niestety, o ile sam pomysł, by – obrazowo mówiąc – dać dinozaurom ludzkie mózgi, brzmi naprawdę znakomicie, o tyle **jego realizacja – zarówno treść, jak i forma – sprawiają, że pamięć o ParaWorld skazana jest na wyginięcie.**

Nijaka taka

ParaWorld, mówiąc inaczej, to **najbardziej klasyczna strategia w czasie rzeczywistym, jaką dane mi było poznać w czasie całego ubiegłego roku.** Sprowadza się do gromadzenia i rozbudowy, podczas gdy taktyka wciąż czeka na wynalezienie. Ten swoisty powrót do korzeni zawdzięczamy niemieckiemu studiu SEK.ost, twórcom interesującej The Wiggles. Niestety, ParaŚwiat to przypadek z drugiego krańca spektrum emocji – **to gra absolutnie... nijaka.** Nie wywołuje totalnej frustracji, ale zarazem nie daje dzikiej radości. Można w nią zagrać i może nawet dobrze się bawić, ale można także w każdej chwili zakończyć grę i nigdy więcej do niej nie powrócić, bo po prostu **nie ma w niej niczego, do czego warto byłoby wracać.**

Tam i z powrotem

Zacznijmy od fabuły. Na ślad istnienia świata równoległego, w którym dinozaury wciąż mają się dobrze, natrafiamy wraz z trójką młodych, zdolnych naukowców. Poznajemy ich w niezłym, acz nienadzwyczajnym technologicznie intrze – podczas ich wizyty u genialnego matematyka, który rzekomo zdołał opracować sposób podróży pomiędzy światami. Nasi przyszli bohaterowie przybyli do niego po dotację na dalsze badania. Nie mają pojęcia, że miły starszy pan (...Maciej G?) złoży im paranaukową propozycję nie do odrzucenia i już po paru turbulencjach sami wylądują wśród dinozaurów, gdzie spędzą **16 misji** na staraniach, by wrócić do domu.

Najlepsza na screenach

Niecekawy filmik wiedzie do pierwszej misji – samouczka. Ten jest... standardowy, a więc znów niezbyt ekscytujący. Na domiar złego niemożliwe jest wyprzedzenie głosu lektora i z kolejnymi oczywistymi częstokroć kliknięciami myszy musimy czekać do czasu, gdy staną się aktywne. Na szczęście niemal natychmiast dostępne jest obracanie kamery i zbliżanie oraz oddalanie obrazu, dzięki czemu możliwe jest przynajmniej pooglądanie świata przedstawionego. Z tym jednak wiąże się kolejne rozczarowanie – **ParaWorld to jedna z tych gier, które lepiej wyglądają na screenshotach niż na żywo**, na ekranie monitora. Szczególnie złe wrażenie sprawiają **cokolwiek pokraczne animacje ludzi** – a więc także i naszych bohaterów.

Nieśmiertelni i niepokonani

Bohaterów w kampanii single player jest... siódemka. Początkową trójcę naukową uzupełni na przestrzeni **16 misji** czterech tubylców. Dodatkowo w trybach multiplayer dostępnych jest dalszych trzech złośliwców. Jest to ważne o tyle, że bohaterowie są bez wątpienia najsilniejszymi jednostkami w grze – odmienne prawa fizyki ParaŚwiata sprawiają, że są w stanie mierzyć się z najpotężniejszymi dinozaurami, nie starzeją się i... nie umierają (a ściślej: można ich wskrzesić kosztem zasobów). Dodatkowo, wraz z kolejnymi „epokami", nasi herosi zyskują zdolności specjalne, jak wygarnięcie śrutem ze strzelby, oraz „aury", mające dobroczynny wpływ na otaczające je jednostki szeregowe, np. zwiększające siłę czy odporność na obrażenia.

Pięć epok w pięć minut

Wróćmy jednak do wspomnianych tylko i pozostawionych bez wyjaśnienia „epok". W ParaWorld odkrywanie kolejnych gałęzi drzewka rozwoju technologicznego wiąże się z pięcioma epokami. I tak, osiągnięcie drugiej pozwoli efektywniej zbierać surowce i żywność, trzeciej budować Large Animal Farm (czyli inkubator co większych dino), a piątej ujarzmić gigantycznego triceratopsa. Niestety, jak zwykle w klasycznych RTS-ach najprostszą metodą sięgania po kolejne wytwory myśli ludzkiej (czy raczej w tym przypadku paraludzkiej) jest mnożenie właściwych budynków – bez względu na to, czy są niezbędne, czy nie. Marnotrawstwu zasobów sprzyja także **nieprzekraczalny limit 52 jednostek** (wraz z budowniczymi).

Kontroler armii

Nieco inne prawa rządzą rozwojem jednostek. Tym do szczęścia niezbędna jest nie tylko odpowiednia epoka, lecz także dodatkowy surowiec – czaszki pozyskiwane z przeciwników zabijanych przez walczących. To jednak nie koniec – nawet one nie zapewniają każdej wyszkolonej jednostce należnych jej profitów. To za sprawą najciekawszej bodaj składowej doświadczenia znanego jako ParaWorld. Mowa o... interfejsie, a ściślej bloku w lewej części ekranu, który sami jego twórcy nazwali Army Controllerem. Pomieścić on może 52 jednostki (nie myślę tu o grupach – te tworzone są niezależnie), a więc pełny limit jednostek. Problem w tym jednak, że każda epoka to zaledwie kilka, coraz mniej, miejsc na wyszkolonych. Epoka V, ta, która generuje superjednostkę, ma tylko jedno miejsce!

Pustynne elfy i ninja

Mimo znaczenia bohaterów i jednostek sukces w ParaWorld bazuje na... bazach. Niestety, zarówno struktura drzew technologii, jak i sam układ „centrum dowodzenia" są znacznie mniej przejrzyste niż choćby we wzorcowych pod tym względem grach serii Warcraft. Całość dodatkowo komplikuje fakt, że każdym z dostępnych w grze „plemion" – Norsemen, Dustriders, Dragon Clan – gra się nieco inaczej. Norsemeni preferują walkę wręcz w cieniu potężnych fortyfikacji. Dustriders to lokalne elfy z ich mobilnymi bazami. Nie należy jednak ulegać złudzeniu ich słabości – ich superjednostką jest T-Rex! Dragon Clan zaś to dysponujący niezrównaną technologią (proch strzelniczy!) ninja i samurajowie.

Artificial Imbecility

I w tym też miejscu dochodzimy do sedna problemu ParaWorld. W grze mieniącej się strategią (w czasie rzeczywistym wprawdzie, ale zawsze strategią) **zupełnie nie liczy się strategia.** W grze single player AI jest tak słaba, że broniąc się, wystarczy się obudować murami i wieżami oraz ustawić za nimi łuczników włócznikow. W ataku natomiast, mimo istnienia – rzekomo – formacji zbrojnych, w chwili wydania rozkazu zabijania grupy mieszają się tworząc malowniczy i średnio skuteczny ameboidalny twór bojowy. Właśnie dlatego, nawet w grach multiplayer, najważniejsze jest to, jak szybko jesteś w stanie klikać ikony produkcji jednostek, które następnie zostaną sformowane i wyruszą w kierunku doraźnego celu.

Brak skali

Podobnie **mieszane uczucia budzi oprawa audiowizualna.** Sama grafika – zwłaszcza na statycznych screenshotach, może naprawdę zachwycić. **ParaŚwiat jest zarazem zaskakująco szczegółowy i onirycznie nieostry.** Już modele i animacje jednostek budzą mieszane uczucia – tym bardziej że ze znakomicie zrobionymi dinozaurami kontrastują pokracznie wyglądający i poruszający się ludzie. Nie może się także podobać kompletny brak skali. Seismosaurus – tytan Smoczego Klanu, wcale nie powoduje trzęsienia ziemi. Jeśli o audio w grze chodzi – dialogi są jedynie poprawne, powtarzające się potwierdzenia wydanych rozkazów przez kolejne identyczne jednostki zaś powodują chęć wyłączenia dźwięku. Także muzyka nie należy do niezapomnianych.

3 x N: nijakie, nieoryginalne, niedopracowane...

Skazana na zagładę

ParaWorld to faktycznie zupełnie nijaka paragra. Jest w niej kilka rzeczy naprawdę dobrych – jak choćby ok. 50 rodzajów prehistorycznych stworów, w tym aż 40 dinozaurów. Podobać się może także możliwość zdobywania żywności na wszystkie możliwe sposoby – nie tylko poprzez zbieractwo i uprawę, ale także, naturalnie, myślistwo. Wszystko inne jednak – zarówno forma, jak i treść – wypada sporo poniżej przeciętnej. Dlatego też właśnie widzi mi się, że ParaWorld podzieli los dinozaurów. **|CDA|**

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 7
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ 40 dinozaurów w jednym pudełku
- ⊕ niezła, oniryczna grafika
- ⊕ interesujący pomysł
- ⊖ AI :(
- ⊖ nieinteresująca fabuła
- ⊖ sztampowe misje
- ⊖ zupełnie nijaka paragra

- PRODUCENT: TRAVELLER'S TALES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.BIONICLEHEROES.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 02/2007

CZARNY IWAN | BOHATEROWIE Z PLASTIKU

BIONICLE HEROES

Traveller's Tales to chłopaki, którym zawdzięczamy dwie części udanego Lego Star Wars. Goście postanowili pójść za ciosem i wysmażyli kolejny tytuł z plastikowymi ludzikami w grze. Tym razem z bohaterami innej serii, a mianowicie Bionicle.

Bionicle zdecydowanie różnią się od charakterystycznych ludków Lego z żółtą główką wielkości groszku i prostokątnym tułowiem. Przypominają po trochu Tranformersy, Robocopa i Walkera w jednym. Każdy z pająkowatych robotów nosi na twarzy maskę, która jednocześnie jest symbolem jego wyjątkowych cech i umiejętności. Warto wiedzieć, że **seria Bionicle powstała dopiero w 2001 roku, a napędza ją wyjątkowo rozbudowana mitologia, którą Lego Group zaczerpnęło z wierzeń... polinezyjskich.**

Maskę włóż!

Do tej pory wydano już trzy serie książek i komiksy opowiadające losy bohaterów serii. Dostępne są również filmy, m.in. „Maska Światła" (ang. Mask of Light) z 2003 czy „Legendy Metru Nui" (ang. Legends of Metru Nui) z 2004 roku. W scenariuszu gry wykorzystano jedynie ułamek historii z mitologii Bionicle.

Gracz wciela się w jednego z Toa Inika. Jest to nazwa drużyny robotów, której misją jest odnalezienie Maski Życia (Ignika) i niedopuszczenie, by zrobili to źli Piraka. Inika oznacza „energię z gwiazd" i ma symbolizować źródło mocy Toa Inika.

Postaw klocka

W klockowej wersji Bionicle mamy kilku bohaterów w drużynie Toa Inika, np. Jallera, Kongu czy Matoro. Każdy z nich ma unikalne umiejętności i cechy, które pozwalają mu walczyć i wspierać drużynę. W grze wygląda to nieco inaczej. Gracz może zakładać poszczególne maski, awatary Toa Inika. Dzięki temu zyskuje ich moce i umiejętności. **Jednym z celów gry jest znalezienie masek wszystkich.**

Po odpaleniu gry trafiasz na wyspę Voya-Nui i musisz zmierzyć się z potęgą Piraka. Faka Piraka na oko przypominają skrzyżowanie ręcznej kosiarki do trawy z koparką wyposażoną w osprzęt kafarowy. Na dodatek dzięki potędze skradzionej Maski Życia zamienili wszystkich poczciwych mieszkańców wyspy w uzbrojone po zęby maszynki do mielenia i zabijania. To nie może ujść im płazem. Pozostaje skopać tyłki wszystkim, którzy nawiną się pod maskę Toa Inika. Do roboty, panowie!

Bionicle też Lego

Mimo różnicy wizualnej, **w kilku głównych założeniach Bionicle Heroes przypomina Lego Star Wars**. Te same rozwiązania dotyczą np. zbierania klocków, które wysypują się z pokonanych wrogów czy też zostają przyznane za wykonanie danego zadania (np. złożenie jakiejś maszynerii). Warto je zbierać, bo na wyspie Tao Inika środkiem płatniczym nie są muszle i paciorki, ale właśnie wspomniane klocki. Można się potem udać z workiem kolorowych kostek do sklepiku na placu Enklawy Matoran i zakupić jakiś użyteczny gadżet. Są to np. podpowiedzi dotyczące ukończenia misji czy premiowanych miejsc albo ulepszenia Toa, dzięki którym nasz hero będzie mógł skuteczniej wymiatać przeciwników (pancerze, siła rażenia, szybkostrzelność).

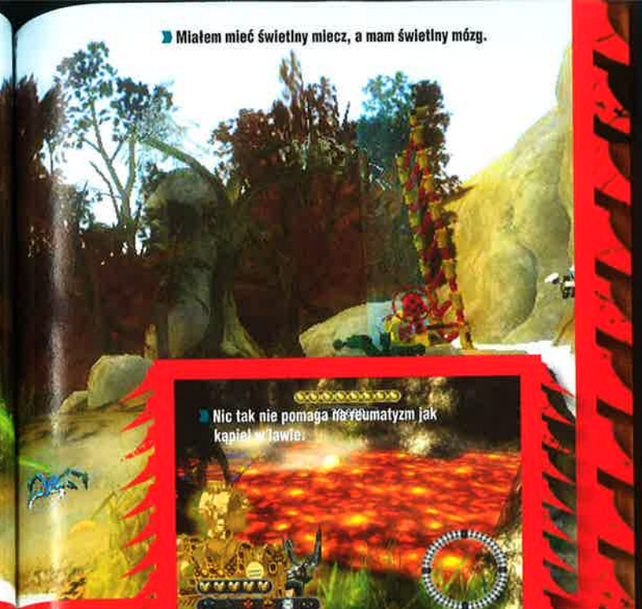
Kolejnym pomysłem wziętym z Lego Stars Wars jest **możliwość wielokrotnego przechodzenia misji**. W kolejnych krainach ukryte są złote i srebrne pojemniki, które odblokowują nowe postacie. Aby się do nich dostać, konieczne są zdolności, jakimi dysponują jedynie bossowie (Piraka). Oznacza to, że najpierw trzeba ukończyć grę (pokonać kolesi), by móc założyć odpowiednią maskę Piraka i dostać się do sekretnych miejsc.

Załóż Kongu

Podstawowych masek podczas gry jest sześć, co oznacza możliwość wcielania się w sześciu Toa Inika. Maska czerwona to Jaller. Ten koleś potrafi taplać się w lawie tak, jakby to był zwykły kisiel, a nie rozgrzana do punktu wrzenia skała. Inną cechą Jallera jest jego szybkość, która bardzo się przydaje podczas pojedynków. Kolejna maska, zielona jak twarzyczka Jima Carreya w filmie „The Mask", to facjata Kongu. Potrafi on wykonywać skoki niczym Neo, na dodatek wyposażony jest w szybkostrzelny blaster. Pozostali Toa Inika mają takie umiejętności, jak chodzenie po wodzie, niewidzialność lub nietypowe uzbrojenie, np. pukawkę z trybem snajperskim.

Po założeniu danej maski możemy nią dysponować do czasu, aż skończy się energia. Jeśli tak się stanie, gracz zostaje automatycznie przełączony na kolejną maskę z arsenału. Oznacza to oczywiście zmianę uzbrojenia, co niekiedy bywa mocno frustrujące (pociski mają różny zasięg i siłę). Sama walka nie jest szczególnie emocjonująca, bo wystarczy trzymać przycisk fire i smażyć do wszystkiego, co się rusza, do czasu, aż przestanie. Kiedy ostatni wróg zamieni się już w kupę klocków, wystarczy je pozbierać i można dalej spacerować po okolicy. Straty jakiejś maski nie opłakuje się długo, bo zawsze można ją znowu zdobyć.

Świetna gierka – jeśli ma się 8 lat.



Kulką w oko

Aż prosi się, by wyglądający trochę jak średniowieczni rycerze (plus blaszki a la Robocop) Toa Inika potrafili nie tylko szybko biegać i chodzić po wodzie, ale również przygwoździć wroga za pomocą metalowej piąchy lub stalowej czaszki. Niektóre modele pukawek przypominają miecze lub topory. Zamiast jednak przygwoździć wroga za pomocą potężnego toporzyska, Toa Inika jedynie strzelają zielonymi lub niebieskimi glutami. Cóż, trzeba jednak pamiętać, **że Bionicle Heroes to tytuł raczej dla młodszych**, dlatego zapewne nie można przeciwnikom wkręcać śrubek w oczodoły i wyciągać szczypcami kulek z łożysk.

Woya Nui to w sumie **25 poziomów i 6 stref przypisanych żywiołom**. Wyobraźcie sobie teraz świąteczną choinkę, na której obok bombek, kolorowych sznurów i włosów anielskich ktoś zawiesił kilkanaście kompletów różnokolorowych światełek. Ustaw sobie teraz w wyobraźni rząd takich drzewek, dodaj tęczowe tło oraz żółte, zielone, pomarańczowe stworki w stylu młynka do kawy lub miksera i będziesz miał wizję przeciętnej lokacji w Bionicle Hereoes. Jak dla mnie, tych kolorów, rozpryskujących się wokół klocków i innego badziewia, jest zdecydowanie za dużo.

Madafaka Piraka

Plus z tego wszystkiego jest taki, że Bionicle Heroes naprawdę nadaje się dla dzieci. Przemoc w grze jest minimalna, bardziej przypomina coś w rodzaju berka lub zabawy w klasy. Przestraszyć się przeciwników też nie sposób, bo jak tu się bać gościa, który wygląda jak piłka plażowa, do której ktoś przyczepił chwościk z kolorowej bibuły. Inni są równie „przerażający".

Zabawę przedzielają dość śmieszne animacje, głównie scenki z przygotowań straszliwych Piraków „do walki". Powiem tak, w Lego Star Wars wszystko było na takim poziomie, że nawet starsi gracze mieli niezły ubaw i sporo przyjemności z zabawy. Heroes Bionicle już nie ma tego wdzięku – **to tytuł zdecydowanie dla młodszej klientell**, co nie oznacza, że gra jest zła. Jeśli nadal czujesz się, jakbyś miał osiem lat, będziesz się świetnie bawił... |CDA|

OCENA 6

- GRYWALNOŚĆ 6
- VIDEO 7
- AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ dużo lokacji
- ⊕ prosta obsługa
- ⊕ gra się sympatycznie
- ⊕ opcja multi
- ⊕ postacie z serii popularnych klocków
- ⊖ na dłuższą metę męcząca
- ⊖ słabe wyzwania
- ⊖ nie można zginąć
- ⊖ niski stopień trudności
- ⊖ raczej dla młodszej klienteli

KONKURS SMS

DO WYGRANIA:

2 APARATY CYFROWE BENQ C510

5 MYSZEK

10 GIER DARK MESSIAH

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

TYTUŁ GRY "DARK MESSIAH" TO INACZEJ:
A) Darth Vader
B) Mroczny Mesjasz
C) Święty Walenty

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.DM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

CDPROJEKT BenQ

NA ZGŁOSZENIA CZEKAMY DO 19 LUTEGO 2007R

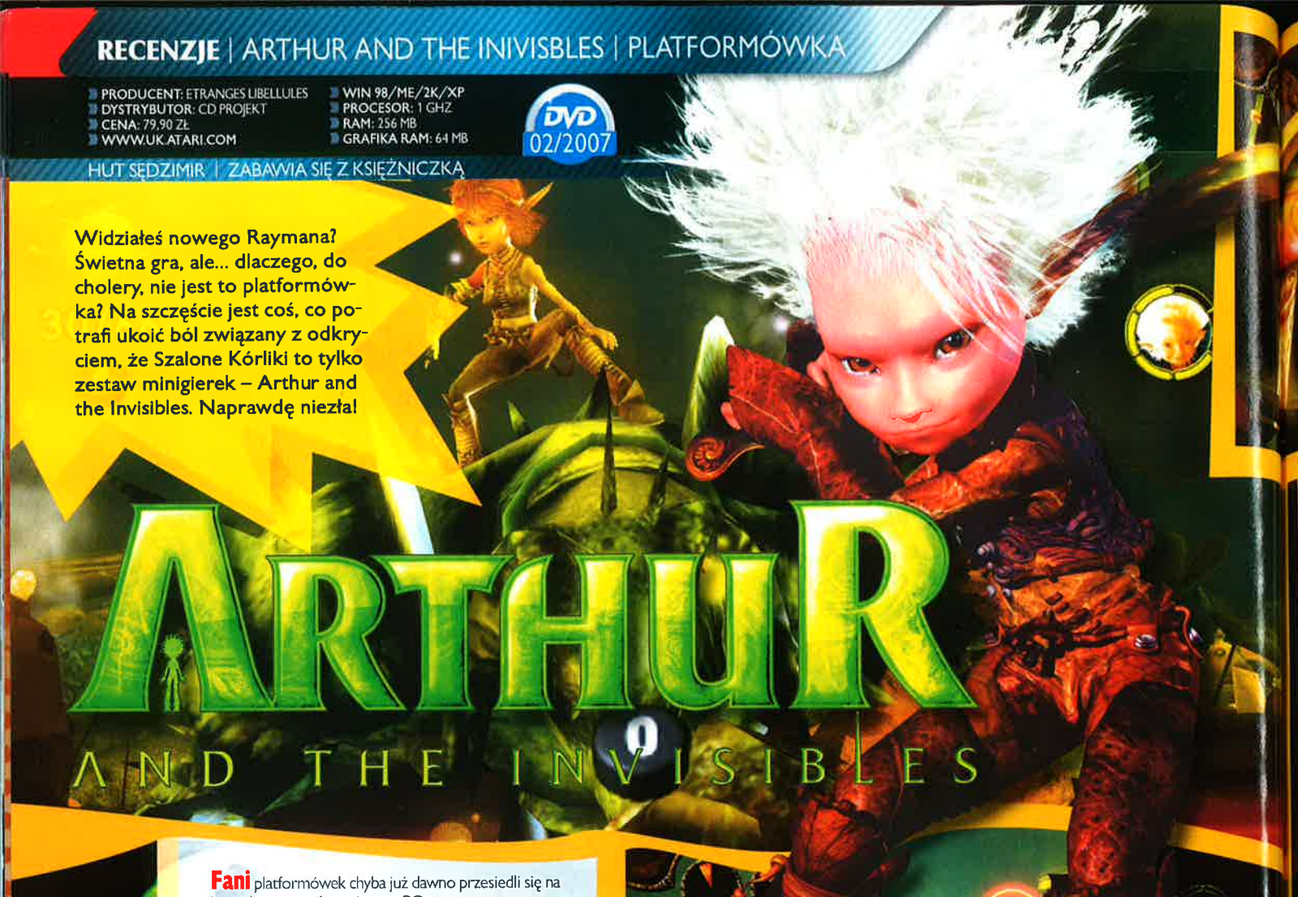
- PRODUCENT: ETRANGES LIBELLULES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.UK.ATARI.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 02/2007

HUT SĘDZIMIR | ZABAWIA SIĘ Z KSIĘŻNICZKĄ

Widziałeś nowego Raymana? Świetna gra, ale... dlaczego, do cholery, nie jest to platformówka? Na szczęście jest coś, co potrafi ukoić ból związany z odkryciem, że Szalone Kórliki to tylko zestaw minigierek – Arthur and the Invisibles. Naprawdę niezła!

ARTHUR AND THE INVISIBLES



Fani platformówek chyba już dawno przesiedli się na konsole – gatunek ten jest na PC reprezentowany wyjątkowo rzadko, a nawet jeśli ukazuje się jakaś produkcja, w której podstawowy ruch to 'double jump', zwykle jest to konwersja jakiegoś konsolowego hitu (albo i crapa – patrz gry z jeżem o imieniu Sonic). Właśnie dlatego Arthur and the Inivisbles bez większego trudu **plasuje się w czołówce „skakanych" gier dostępnych na blaszakach** – a to tym bardziej niezwykłe, że jest to gra bazująca na filmowej licencji, a więc coś, do czego każdy szanujący się gracz niemal z urzędu podchodzi z lekką rezerwą. W tym przypadku zupełnie niepotrzebnie.

Mrówka Z + The Goonies

Wersja, która trafiła do naszej redakcji, to „angol", nosi więc tytuł Arthur and the Inivisbles – w Polsce gra ukaże się pod tytułem Artur i Minimki, takim samym, jaki nosi film, który od kilkunastu dni gości na ekranach kin. Obraz ten to nowe dzieło Luca Bessona, człowieka kina o niezwykłej wyobraźni, który w swojej dotychczasowej historii angażował się w projekty tak różne jak „Leon Zawodowiec", „Pocałunek smoka" czy „Angel-A". „Artur..." to jego najnowsze dzieło – familijne kino przygodowe łączące zaawansowaną animację komputerową (a la „Final Fantasy") z sekwencjami nagranymi przez żywych aktorów. Niezależnie od gry warto zobaczyć sam film, bowiem nie dość, że zrealizowano go na naprawdę wysokim poziomie, to jeszcze pokazuje, że współczesna animacja nie kończy się na studiu Pixar. I dobrze.

Fabuła filmu i związanej z nim gry są identyczne – tu **twórcy zdecydowali się na tradycyjne odtworzenie wydarzeń znanych z wielkiego ekranu**. Historia i cały jej klimat skojarzyły mi się najmocniej z dwoma znanymi produkcjami hollywoodzkimi – „The Goonies" (punkty wyjścia fabuły) i „Mrówką Z" (niezwykły, zminiaturyzowany świat Minimków). W skrócie chodzi o to, że chłopak imieniem Artur próbuje pomóc babci w zebraniu pieniędzy na wykup starego domu, a robiąc to odkrywa tajemnicę swojego zaginionego w dziwnych okolicznościach dziadka i... trafia do miniaturowego świata stworków nazywających siebie Minimkami. Jak duże są Minimki, trudno tak naprawdę powiedzieć – w jednej z sekwencji gry walczą z komarami, które są od nich kilka razy większe, w innej sprawiają wrażenie małych krasnali. Te różnice w skali jednak nie mają znaczenia – ważne jest to, że są naprawdę maluśkie, w związku z czym świat, w którym mieszkają, wygląda zupełnie inaczej niż nasz.

Off – i komary cię nie widzą!

Klasyka gatunku – trochę skakania, trochę walki, trochę zagadek logicznych, trochę minigierek.

13 etapów klasyki

Artur, a wraz z nim gracz, będzie miał okazję dość dokładnie odkryć wszystkie formy, kolory i smaki magicznego świata Minimków. **Gra podzielona jest na 13 rozdziałów-etapów**, z czego 12 z nich to całkiem rozległe poziomy typowo platformówkowej rozgrywki. To klasyka gatunku – **trochę skakania, trochę walki, trochę zagadek logicznych, trochę minigierek**. Część poziomów to ograniczone korytarze, w których najważniejsza jest sprawność w poruszaniu się, inne to miejsca, w których swoboda jest nieco większa – tu trzeba zwykle trochę pogłówkować, coś przestawić, coś przynieść. Innymi słowy, **dostałem niemal wszystko to, czego mogłem się spodziewać po nowym Raymanie**, z tą tylko różnicą, że produkcja bazująca na dziele Bessona jest nieco mniej dowcipna i nieco mniej kolorowa. Gra o Arturze, podobnie jak film, jest bowiem utrzymana w brązach i zieleniach, a w jej fabule nie brakuje dramatycznych zwrotów akcji – jak to w kinie familijnym, musi być coś, co odrobinę wystraszy dwunastoletnie dzieciaki.

Duch Księcia wiecznie żywy.

Okazuje się, że Yeti nie jest wcale gigantyczny – wręcz przeciwnie, ma rozmiar Minimków i nawet po mleko nie sięga.

Arthur and the Inivisbles jednak podoba się nie dlatego, że ma wszystko to, co powinno być w platformówce, a dlatego, że wszystkie te mechanizmy rozgrywki działają jak należy. Artur jest odpowiednio mobilny, by pokonać wszystkie stawiane przed nim wyzwania. Wymagania co do refleksu niezbędnego, by dobrze wykonać kolejny podwójny skok, rosną na kolejnych poziomach tak jak powinny. System walki funkcjonuje zgodnie z kanonami gatunku – można przejść grę korzystając z jednego ciosu, ale ataki są na tyle rozbudowane, że każdy, kto poświęci im nieco czasu, będzie mógł z większą swobodą i elegancją rozprawiać się z kolejnymi przeciwnikami. Tempo i dynamika gry to również elementy, jakim nie można nic zarzucić – akcja toczy się gładko, podzielona jest na jasno określone segmenty, zawsze wtedy, kiedy któraś sekwencja zaczyna się nudzić, pojawia się następca, zapewniająca nieco inną rozgrywkę (np. minigierka czy walka z bossem). Jest OK.

Menage-a-trois

Kolejny plus – Artur nie ratuje posiadłości babci zupełnie sam, pomaga mu w tym dwójka Minimków, sympatyczny grubasek Betameche i jego siostra Selenia, księżniczka małych ludków. W większości przypadków cała trójka przemieszcza się razem, w każdej chwili można jednak wybrać postać aktywną, przemieszczającą się na czele drużyny. To o tyle ważne, że każda z nich ma nieco inne umiejętności, np. księżniczka potrafi przecinać chaszcze blokujące gdzieniegdzie przejście, Betameche strzela dyskami, którymi może przestawiać przełączniki w inny sposób niedostępne. Zdarza się również, że trójka bohaterów zostaje rozdzielona, choćby ze względu na wymogi fabularne (np. Artur fruwa na komarze, księżniczka prowadzi ostrzał z katapulty, której amunicją są... jagody, a wszystko to po to, by zapewnić Betameche bezpieczną drogę do miejsca, w którym ci źli przetrzymują stworki o nazwie Mul-Mule), ale też dlatego, że do otworzenia kolejnych drzwi potrzebne jest ustawienie postaci na kamiennych płytach w trzech różnych miejscach jednego poziomu.

Trójka bohaterów nie tylko wpływa pozytywnie na sposób prowadzenia rozgrywki, ale i klimat zabawy. Podczas przemierzania kolejnych poziomów cała kompania rozmawia ze sobą, komentując kolejne zdarzenia. Bardzo zaskoczyła mnie liczba tych dialogów oraz to, że twórcy przygotowali oddzielne kwestie również dla sytuacji, które właściwie nie powinny się zdarzyć – na jednym z poziomów zapomniałem wcisnąć jeden przycisk, przez co drzwi znajdujące się dużo, dużo dalej pozostały zamknięte i przejście okazało się niemożliwe. Betameche z księżniczką szybko odnaleźli przyczynę problemu, trochę pomarudzili, że musimy wracać taki kawał, a następnie zaczęli popędzać Artura, bo przecież gonił ich czas. Słysząc takie słowa, nie trudno uwierzyć, że wraz z Minimkami uczestniczy się w wielkiej wyprawie, którą po prostu trzeba doprowadzić do końca.

Naiwny Artur dał się wpuścić w kanał... Płyń w stronę świata!

Besson nie z DivX-a

Gra jest tak sympatyczna, że trudno znaleźć jakieś poważniejsze zastrzeżenia, które można zapisać jej po stronie wad. W tego typu grach najczęściej szwankuje kamera i również tutaj zdarzają się okazjonalnie kiksy, ale na tyle rzadko, że naprawdę nie można brać ich pod uwagę przy ocenie tej produkcji. Zdarzają się też sekwencje, które można by nieco zmodyfikować, aby np. obniżyć ich poziom trudności lub też ograniczyć konieczność wracania się do już pokonanych lokacji, ale znów – nie ma ich na tyle dużo, by poważnie wpłynęło to na satysfakcję płynącą z rozgrywki. Arthur and the Inivisbles to po prostu **solidnie wykonana gra, na dodatek reprezentująca gatunek rzadko występujący na PC**, więc i z tego względu łatwiej przychodzi przymknięcie oka na jej drobne niedoskonałości.

Podobny poziom jak mechanizmy rozgrywki – solidny – reprezentuje też oprawa graficzna. Zdarzają się miejsca, w których gra na pewno mogłaby wyglądać nieco lepiej, ale ogólnie **kolejne etapy są miłe dla oka, ciekawe, pomysłowe graficznie, zilustrowane ścieżką dźwiękową zapożyczoną z filmu**, a więc profesjonalną w każdym calu. Najsłabiej wypada ostatni etap, ucieczka przez rurę kanalizacyjną autkiem-zabawką, ale to z samej jego natury raczej dodatek, który trzeba przejść, by zobaczyć napisy końcowe. Na okrasę grę wzbogacono scenkami z filmu – ci, którym spodobał się styl i jakość animacji firmowanych przez Bessona, będą się im mogli przyjrzeć również na ekranie monitora. Niekonieczne z DivX-ów...

Pomóż babci

Zwykle gry bazujące na licencji filmów familijnych polecamy tylko na zasadzie „kup młodszemu bratu, by dał ci spokój na dwie godziny", ale ten tytuł zasługuje na więcej. To **bardzo porządna platformówka** i z przyjemnością spędziłem przy niej sporo czasu, bo właściwie niczym nie ustępuje pozycjom z tego gatunku wydawanym na konsolach. Zawiedziony stylem Szalonych Królików? Nie narzekaj – babcia Artura potrzebuje pomocy! **|CDA|**

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ klimat wyprawy z Minimkami
- ⊕ ma wszystko to, co powinna mieć dobra platformówka i jest to zrealizowane na wysokim poziomie
- ⊕ dużo minigierek, znajdziek itd.
- ⊖ mało kolorowa
- ⊖ okazjonalne kiksy kamery

- PRODUCENT: ASPYR
- DYSTRYBUTOR: 2K SPORTS
- WWW.TOPSPIN2.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

QNTIK | KTO CHCE ZDOBYĆ GEMA?

TOP SPIN

Nie bez przyczyny większość profesjonalnych tenisistów to dzieci bogatych (i ambitnych) rodziców. „Nizinom społecznym" zostają koszykówka i piłka nożna.

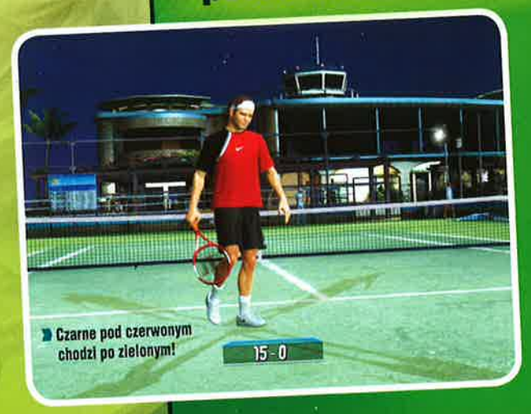
Przyczyny takiego stanu rzeczy są raczej naturalne – na tanią piłkę stać każdego, zaś boiska do „nogi" mogą być prowizoryczne i właściwie w każdym miejscu. W przypadku rakiet do tenisa i kortów takiego luksusu nie ma. Sprzęt jest drogi, a do gry i nabierania właściwych przyzwyczajeń nie wystarczy ulica pod domem. Dlatego dla większości z nas zdobycie trofeów w wielkoszlemowych turniejach możliwe jest tylko za pośrednictwem komputerów. I Top Spina 2.

Nowa grafika

Dość przewrotnie muszę stwierdzić, że jestem wdzięczny Aspyrowi za to, że wyśrubował wymagania sprzętowe swojej gry do poziomu znacznie przekraczającego możliwości mojej redakcyjnej maszyny. Miałem dobry powód, by zgłosić się do admina i dyskretnie zasugerować, by kupił mi wreszcie porządną kartę graficzną, gdyż na moim wysłużonym Radeonie X600 nie dało się zagrać nawet z wyłączonymi detalami w 640 x 480. Po zmianie grafiki było już lepiej, choć tylko wtedy, gdy grałem mecze 1 na 1. W przypadku debla liczba klatek na sekundę spadała do takiego poziomu, że rozgrywka zaczynała przypominać zapasy ospałych dżdżownic w kisielu. Cóż – w końcu za next-tgenową jakość trzeba płacić.

Top Spin 2 jest właściwie konwersją z konsoli Xbox 360. Na PC wygląda niemal identycznie jak na telewizorze obsługującym HDTV, ale... nie oznacza to wcale, że grozi ci przerwanie akcji serca z zachwytu. **Oprawa ma** co prawda swój klimat, obficie korzysta z różnych efektów graficznych, jednak brakuje jej ostrości, która charakteryzuje większość gier na PC. Całość pokryta jest jakimś zmiękczającym filtrem – na początku może się podobać, jednak po jakimś czasie zatęskniłem za czymś bardziej wyrazistym i mniej „dobajerzonym". Co ciekawe, gdy wyłączy się te dodatkowe cuda, grafika staje się wyraźniejsza i dość zwyczajna, ale... cała gra znów zaczyna pełzać około 10 klatek na sekundę, nawet na Athlonie 64, GeForce'ie 7900GS i 1 GB RAM-u. Może to nie jest jakiś oszałamiająco szybki konfig, ale bez przesady – Top Spin 2 nie jest aż tak ładny.

Dla większości z nas zdobycie trofeów w wielkoszlemowych turniejach możliwe jest tylko za pośrednictwem komputerów. I Top Spina 2.



Karierę czas zacząć

Starczy już narzekań na oprawę, są ważniejsze sprawy. Przed rozpoczęciem gry warto przyjrzeć się trybom rozgrywki. Mamy tu oczywiście pojedynczy mecz, turniej, specjalne zabawy przeznaczone niestety tylko dla dwóch graczy siedzących przy jednym kompie, multiplayer oraz – najlepszy z najlepszych – karierę. Ta ostatnia pozwala na stworzenie od podstaw swojego tenisisty i przeprowadzenie go przez sportowe życie od nauki serwowania po mistrzostwa w Tokio. Będzie sporo do zrobienia...

Top Spin 2 we flashu

Chcąc wypromować swój tytuł, autorzy udostępnili w Internecie minigrę stworzoną we Flashu. Jest to prosta zręcznościówka polegająca na wciskaniu wskazanych klawiszy w odpowiednich momentach. Zabawa sympatyczna, w dodatku pozwalająca na ćwiczenie szybkiego pisania. Polecam – znajdziesz ją pod adresem www.toptennistricks.co.uk.

Na początku trzeba oczywiście wybrać mu imię oraz wygląd. Nie ograniczono się tu do kilku gotowych tekstur, każdą facjatę i sylwetkę można zrobić podług własnego widzimisię. System jest sympatyczny – podobny nieco do tego z The Sims 2 – i pozwala na tworzenie prawdziwych mutantów (patrz screen). Gdy już więc wykreujesz swojego dwumetrowego żółtowłosego Murzyna ze skośnymi oczami, czas wybrać jeszcze, w czym będzie dobry.

To zadanie jest znacznie ułatwione, gdyż gra od razu pozbawia złudzeń zapaleńców: nowicjusz może mieć co najwyżej dwa elementy mniej beznadziejne od reszty. Wszystkie umiejętności posiądzie dopiero podczas treningów, zweryfikować zaś będzie je mógł podczas wielu turniejów, w których przyjdzie mu wziąć udział. Początkowo będą to jakieś mistrzostwa podwórkowe, jednak wraz z postępami i awansem w klasyfikacji generalnej zostaniesz dopuszczony do ciekawszych imprez, a także pozyskasz hojnych sponsorów (choć do mnie firma Nike zgłosiła się już po bardzo krótkim czasie – widać, że od razu potrafią poznać prawdziwego geniusza).

A mur runie

Na szczególną uwagę zasługują **treningi, które możesz wykupywać za zarobione na turniejach i pozyskane od sponsorów środki.** Są to w większości przypadków testy na to, jak dobrze ci idzie opanowanie sterowania. Jednak wbrew pozorom, jeśli wybierzesz trening serwisowania, nie oznacza to wcale, że po jego zakończeniu ten element będzie ci wychodził lepiej. Zawsze masz sposobność samodzielnego rozdysponowania przydzielonych ci gwiazdek pomiędzy wybrane dla danego treningu właściwości – czyli np. woleje, siła, szybkość itp. Niestety jeśli nie uda ci się wykonać zadania, możesz je powtórzyć dopiero wtedy, gdy znów zapłacisz. A o ile pozyskanie pierwszopoziomowych umiejętności to niewielka sztuka, to już z kolejnymi pewnie nieco się natrudzisz.

Kobiety są z Venus, a mężczyźni z Davenport

Nie oznacza to jednak, że cała reszta do niczego się nie nadaje – przeciwnie. **Pojedynki z komputerem są bardzo satysfakcjonujące – tak w trybie kariery, jak i w pojedynczych potyczkach,** w których wcielić się można w wiele tenisowych sław. Nigdzie jednak nie jest łatwo. O ile na najniższym poziomie trudności w gruncie rzeczy można wygrać z każdym, to już średni i najwyższy sprawią, że walczyć będziesz o każdą piłkę, zaś doprowadzenie do jakiegokolwiek break-pointa graniczyć będzie z niemożliwością. Tym bardziej że gra sama wprowadza dodatkowe utrudnienie, zmieniając co gem strony kortu – kamera zaś pozostaje stale w tym samym miejscu. Dużo trudniej gra się, gdy co chwila trzeba się kontrolować, by naciskać gałkę pada w odpowiednim kierunku.

Mysz w ruch

No właśnie – pada. Oczywiście jeśli masz taką chęć, grać można również przy użyciu klawiatury i myszy (serio – nie ma możliwości poruszania graczem za pomocą kursorów, konieczny jest do tego gryzoń), ale nie ma co w takiej sytuacji liczyć na szczególnie satysfakcjonującą zabawę. Co prawda, sterowanie zostało bardzo uproszczone (jednocześnie bez zubożenia rozgrywki – brawo!), ale nic nie daje takiej kontroli i przyjemności z odbijania piłki jak dobry gamepad. No – może i są lepsze kontrolery, ale to już zupełnie inna bajka – poczytać o tym możesz w ramce Wii Sports.

Wii Sports

Gdy kończyliśmy robić poprzedni numer pisma, redakcję ogarnęła lii-mania – na kilka dni trafiła do nas najnowsza konsola Nintendo (więcej o niej przeczytasz w dziale Nie tylko gramy). Niczym dzieci zagrywaliśmy się w prostą zręcznościówkę Wii Sports, na którą składa się kilka dyscyplin. Oczywiście największą popularnością cieszył się tenis, a choć gra ma straszną grafikę i szczątkowy realizm, konieczność wymachiwania kontrolerem przykuła nas do redakcyjnego telewizora na dłużej niż Top Spin 2... Ale to pewnie tylko ze względu na stan naszych umysłów podczas deadline'ów.

Wiele symulacji sportu spoza Electronic Arts na PC ostatnio nie wychodzi, tym bardziej więc cieszy fakt, że za zagospodarowanie rynku wzięła się firma 2K Sports. Póki co żaden polski dystrybutor nie wpisał jeszcze w swój plan wydawniczy Top Spina 2, ale jeśli się to stanie, a cena nie będzie wygórowana (tak do 50 złotych), warto się tą grą zainteresować. |CDA|

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- + gwiazdy na kortach
- + proste sterowanie przy złożoności rozgrywki
- + świetny trening
- – sterowanie myszką?...
- – grafika zawodzi
- – wymagania jeszcze bardziej
- – najprzyjemniejsza część gry – trening – tylko w karierze

- PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
- CENA: 9,90 ZŁ
- WWW.CITY-INTERACTIVE.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 11/2006

ELD | SPITFIRE'Y I HURRICANE'Y

Dawno, dawno temu... w czasach tak odległych, że nie do końca wiadomo, czy to jest prawda... była sobie gra Battle of Britain: Their Finest Hour.

COMBAT WINGS BITWA O ANGLIĘ

Dlaczego wspominam Their Finest Hour? Ano dlatego, że jak dla mnie to nadal najlepsza strzelanka z samolotami i Bitwą o Anglię w roli głównej. Oczywiście wyjątkowość tego tytułu wynika pewnie głównie z tego, że ma on kilkanaście lat i to, co ja pamiętam, nie do końca musi być prawdą. Moja pamięć jednak zakodowała Their Finest Hour jako zręcznościówkę z wyjątkowo ładną grafiką i niesamowitą grywalnością. Cóż to były za emocje, gdy postrzelonym Heinklem wracało się znad Southampton lub Dover, wypatrując zbliżających się Hurricane'ów...

Minęło kilkanaście lat i, jak sądziłem po zapoznaniu się z demem CW: BoA, doczekaliśmy się wreszcie równie dobrej gry. Nic bardziej mylnego, bo **chociaż Bitwa o Anglię jest całkiem niezła, to jednak nie te progi**. Bitwa o Anglię to sequel Combat Wings – tej całkiem przyjemnej gry zrobionej przez nasz rodzimy City Interactive.

Co za dużo...

Swego czasu bardzo chwaliłem CW i miałem nadzieję, że sequel będzie równie grywalny. W pewnym sensie jest, ale nie całkiem. Troszkę sami sobie winni są autorzy, bo jednak co za dużo – to niezdrowo. A strzelanek samolotowych w ostatnich latach mieliśmy w przybliżeniu jakieś 1 322 143. Zresztą wystarczy popatrzeć, co takiego stworzyło samo City Interactive: World War II: Pacific Heroes, Combat Wings, Wings of Honour: Battles of the Red Baron...

Bitwa o Anglię to kolejny dobry przykład na fajną strzelankę.

Akcja Bitwy o Anglię, co zapewne was zdziwi, została osadzona w letnio-jesiennych klimatach roku pańskiego 1940. Głównie, bo autorzy gry – podobnie jak wielu historyków – doszli do wniosku, że tak naprawdę Bitwa o Anglię skończyła się dopiero z powietrzną ofensywą aliantów na Niemcy.

Etapy

Pierwszy jej etap to systematyczne niszczenie przez Luftwaffe obrony Wysp. Przyjdzie nam zatem bronić atakowanych stacji radarowych, konwojów morskich i lotnisk. Kolejna faza to obrona miast, głównie Londynu. Znowu dziesiątki startów i setki walk z Messerami, Dornierami i Heinklami. Trzecia część gry to pościgi nad kanałem La Manche za uciekającymi Niemcami oraz topienie jednostek pływających. Czwarta część to loty nad Niemcy. Tym razem z pilota myśliwskiego przeistoczymy się w strzelca pokładowego bombowca.

Po rozpoczęciu gry do wyboru są dwa tryby: zręcznościowy (Arcade) i trochę bardziej... symulacyjny (Advance). Słowa „symulacyjny" użyłem trochę na wyrost, ot, jest on ciut trudniejszy. **W Arcade latanie i strzelanie jest tak skomplikowane, że mój czteroletni Filip sam sobie radził** (ubijając zresztą jakieś horrendalne liczby niemieckich latadeł). Komputer sam za nas wciąga podwozie i klapy, ułatwia nam celowanie wskazując, gdzie powinniśmy strzelać, by trafić samolot wroga. I co najważniejsze, w łatwiejszym trybie nasza maszyna ma magiczną zdolność strzelania nawet pod kątem prawie 90 stopni.

Atak ze skrzydła na skrzydło uskrzydlił Anglika i uziemił Me-110.

Advanced arcade

W trybie Advance takiego komfortu nie ma, ale i tak latanie ma tyle wspólnego z prawdziwym prowadzeniem myśliwca, co – nie przymierzając – pan Edgard G. z mężem stanu. Dalej jest to **prosta, łatwa i przyjemna strzelanka**. W kwestii uzbrojenia też za bardzo nie trzymano się realiów historycznych, dzięki czemu nasze Hurricane'y i Spitfire'y oprócz tradycyjnego uzbrojenia (znaczy karabinów maszynowych) mają na stanie także rakiety, bomby oraz torpedy. Nie przeczę, że niektóre wersje Hurricane'ów czy Spitfire'ów były tak uzbrajane, ale podkreślam – niektóre wersje i na pewno nie w czasie bitwy o Anglię.

Klimat jest...

Autorom natomiast doskonale udało się uchwycić klimat latania bojowego. Przynajmniej ja po dziesiątym z kolei locie na przechwytywanie wypraw bombowych czułem się jak po przebiegnięciu maratonu. Miałem serdecznie dosyć, choć strzelanie do Junkersów nie jest złe, ale na dłuższą metę męczące. Niby co jakiś czas natykamy się na coś innego. Ot, chociażby możemy postrzelać do niemieckich bombowców z działka przeciwlotniczego lub zbombardować jakiś stateczek, ale mimo wszystko – nuuuda!

Co do samolotów... Z myśliwców latamy na nieśmiertelnych Hurricane'ach i Spitfire'ach, a także Tornado i Whirlwind (taki dwusilnikowy myśliwiec, niezbyt udany). Nagrodą za nasz myśliwski trud jest – jak już wspomniałem – możliwość postrzelania z wieżyczki bombowca Halifax (czytał ktoś „Siedmiu z Halifaxa J"? Autorem był Mieczysław Pawlikowski – facet, który grał Zagłobę w „Panu Wołodyjowskim" i „Przygodach Pana Michała"). Po stronie niemieckiej takich fanaberii na szczęście nie ma i przychodzi nam się potykać ze znanymi i lubianymi BF-109 i BF-110 oraz He-111, Ju-88 i Ju-87.

Z wierzchu lukier...

Na pierwszy rzut oka Bitwa o Anglię wygląda całkiem porządnie. Ładne tła, niezgorsze modele samolotów, bardzo ładne ogniki na skrzydłach, gdy strzelamy z karabinów naszego Hurricane'a. Ale kiedy zaczniemy się uważniej przyglądać, tak ładnie już nie jest. Groteskowo rozpadają się trafione latadła. Również to, co jest na ziemi, mogłoby być trochę lepszej jakości.

Prawdziwą katorgą natomiast było dla mnie słuchanie speechów. Po pierwsze, drażni mnie głos głównego bohatera (czyli gracza). Zgadzam się, skoro nie jest on Angolem, powinien mieć obcy akcent, ale nie tak idiotyczny. Nóż w kieszeni się otwierał, gdy słyszałem tego lektora. Po drugie, te pseudoniemieckie speeche. Odgłosy silników, karabinów i działek są OK.

Bitwa o Anglię to chyba najlepsza z propozycji City Interactive. **Bardzo dobry temat, niezłe wykonanie i niska cena** sprawiają, że warto sięgnąć po tę grę. Pod warunkiem że nie jesteście znużeni klonami Pacific Warriorów, Combat Wingsów i tym podobnych latadełek. **[CDA]**

Melduję, że widzę tajemnicze ślady w zbożu!

Pozdrowienia od 8 braci Browning!

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	4

PODSUMOWANIE

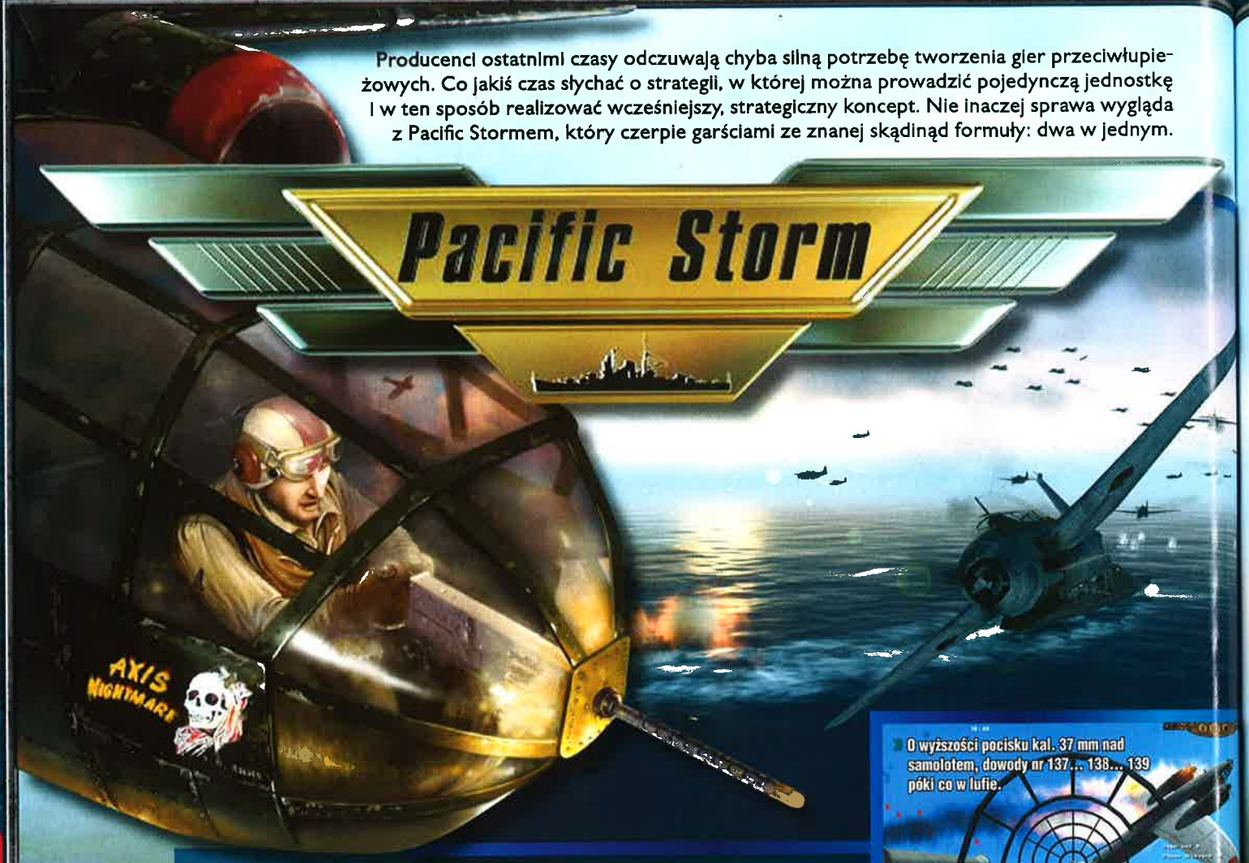
- ⊕ Bitwa o Anglię!
- ⊕ dobre, ale w małych dawkach
- ⊕ łatwe
- ⊕ cena!
- ⊖ grafika nie rozwala
- ⊖ speeche tym bardziej
- ⊖ po 10 misjach z rzędu zasypiamy

- PRODUCENT: LESTA STUDIO
- DYSTRYBUTOR: BUKA
- WWW.PACIFICSTORM.NET
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,7 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

GREGORIUS | JAPOŃCE ATAKUJĄ!

Pacific Storm

Producenci ostatnimi czasy odczuwają chyba silną potrzebę tworzenia gier przeciwlupieżowych. Co jakiś czas słychać o strategii, w której można prowadzić pojedynczą jednostkę i w ten sposób realizować wcześniejszy, strategiczny koncept. Nie inaczej sprawa wygląda z Pacific Stormem, który czerpie garściami ze znanej skądinąd formuły: dwa w jednym.



Slogan może i wyświechtany, ale znakomicie oddaje istotę dziecka developerów zza Buga. Chłopcy z Lesta Studio mimo niezbyt dużego doświadczenia w produkcji gier stworzyli dzieło będące w istocie dwiema dość odrębnymi pozycjami. **Z jednej strony Pacific Storm to skomplikowana strategia czasu rzeczywistego**, w której dowodzisz flotą morską i powietrzną, **a z drugiej gra taktyczna pozwalająca zaplanować i osobiście wziąć udział w każdej bitwie**. A tych nie zabraknie, gdyż PS rozgrywa się w realiach II wojny światowej. W grze naprzeciw siebie stają Stany Zjednoczone i Japonia, a teatrem ich zmagań jest Pacyfik.

Tora! Tora! Tora!

Zanim jednak spadną pierwsze bomby podczas ataku na Pearl Harbor i obie strony konfliktu wezmą się ostro za łby, przyjdzie przebić się przez tutorial. Niestety, **samouczkowi do ideału trochę brakuje**. Miast kilku dynamicznych misji trzeba przebrnąć przez toporne okienka, które z manierą mnicha trapisty mówią, co robić. Dobre to, ale zbyt wiele z takiego podejścia nie wynika. Mimo zaznajomienia z obsługą programu, dalej nie wiesz, jak grać.

Początkowa dezorientacja jednak w końcu mija i dopiero wtedy można w pełni uświadomić sobie ogrom gry. Po rozpoczęciu przygody z Pacific Stormem mamy do wyboru **dwa rodzaje kampanii**: historyczną, w której odwzorowane są warunki ekonomiczne i militarne obydwu mocarstw, oraz wolną, w której obie strony startują z podobnego poziomu. Ponadto dostępny jest szereg scenariuszy taktycznych, edytor bitew oraz multiplayer, w którym można zaszaleć na LAN-ie.

Jest strategicznie

Nie ma co ukrywać – **głównym daniem gry jest kampania historyczna.** Japonia stawia tu na agresywną ekspansję i doświadczenie wojenne. Jankesi próbują jej dotrzymać kroku, ale mimo silnego zaplecza brakuje im doświadczenia. Obydwie strony spotykają się gdzieś w okolicach wspomnianej wyżej Zatoki Perłowej (choć to akurat miejsce nie jest konieczne, by zacząć zabawę).

Jak wygląda rozgrywka? Za pośrednictwem podzielonej na 127 obszarów mapy Pacyfiku **zawiadujemy właściwie każdym elementem wojennej machiny**. Naprawdę, stopień skomplikowania może przerazić. Musimy zadbać o personel, organizację dostaw, produkcję surowców. Stosunkowo najłatwiej o pieniądze – te pochodzą z podatków, zaś żelazo, aluminium i ropę produkujemy w bazach, których w grze może być nawet 40. Tam też budujemy infrastrukturę gospodarczą i wojskową. Wiele z tych czynności można na szczęście zlecić komputerowi, przez co gra staje się o wiele przyjemniejsza.

Do zadań gracza należy jednak przede wszystkim organizacja sił militarnych. Tworzenie własnej armii przychodzi tym przyjemniej, że w grze występuje naprawdę bogaty repertuar sprzętu bojowego. W Pacific Stormie z pieczołowitością godną zegarmistrza odwzorowano niemal wszystko, co wówczas latało i pływało

pomiędzy Azją a Ameryką! Wyobrażacie to sobie?! Występuje tu ogółem **86 różnych rodzajów jednostek**. Równie imponująco przedstawia się drzewo technologii, które uwzględnia niemal sto pozycji. Dodatkowego smaku dodaje wbudowany w grę edytor, dzięki któremu możemy tworzyć unikalnie wyposażone jednostki opierając się na tych już istniejących.

Jest taktycznie

Gdy już wyprodukujemy i wyślemy w bój nasze jednostki, nic nie będzie stało na przeszkodzie, by przyjrzeć im się bliżej. Przejście do trybu bitwy rozwiązano tu bardzo podobnie jak w serii HoM&M: wyskakuje okienko, w którym możemy zdecydować, czy chcemy sami rozegrać potyczkę, czy zdajemy się na komputer. Pierwszy zgrzyt – nie ma opcji odwrotu. Trzeba się bić i koniec...

Oczywiście **walka rozgrywana jest w czasie rzeczywistym**, jednak istnieje możliwość włączenia pauzy i rozdzielenia rozkazów podległym jednostkom. Za pomocą dobrze rozlokowanych menusów można szybko wydawać rozkazy poszczególnym grupom jednostek – niezależnie, czy chodzi o korektę lotu, atak, ochronę, czy nawet ataki kamikadze w przypadku japońskich lotników. Również orientacja w sytuacji nie nastręcza żadnych trudności – **podręczna mapka spisuje się na piątkę**, a zaznaczone jednostki łączone są czerwoną linią z wrogiem, którego aktualnie namierzają. Taka sama kreska, tyle że zielona, wskazuje cel lotu. Wszystko przejrzyście, niczym na stole kreślarskim – mimo że to regularna bitwa!

Wyprodukować lotniskowiec, by potem zasiąść za sterami jednego z jego samolotów – czy to możliwe? Tak właśnie wygląda Pacific Storm! Szkoda tylko, że w przypadku statków ograniczeni jesteśmy jedynie do wieżyczek przeciwlotniczych. Poza tym drobnym minusem możemy hasać myśliwcami, bombowcami, a nawet zdalnie sterowanymi rakietami. Sterowanie może sprawiać trudności, ale w gruncie rzeczy, mimo niezbyt fortunnego obłożenia klawiszy, jest znośne. **Plusem są odczuwalne różnice w prowadzeniu każdej maszyny**. Nie jest to symulator, ale naprawdę czuje się zwinność łowcy bądź ciężar bomb w lukach.

Pogrzeb na Pacyfiku

Grzechem byłoby nie wykorzystać takiego potencjału poza kampaniami, nie dziwią zatem historyczne scenariusze najsłynniejszych bitew Pacyfiku. Co ciekawe, dla obu stron dostępne są te same misje! Możesz więc prowadzić atak na Pearl Harbor lub próbować go odeprzeć. Ogółem takich zadań jest siedem i są niesamowicie atrakcyjnym kąskiem. Osobiście największą frajdę sprawiło mi zestrzelenie bombowca z dowódcą japońskiej floty Isoroku Yamamoto na pokładzie. Kwintesencja walki: amerykańskie P-38, dwa bombowce – jeden z admirałem na pokładzie, chmary japońskich samolotów eskorty i... **błędy AI**.

hAI, hAI, hAI!!!

Niestety, **usterki w prowadzeniu jednostek pojawiają się w grze dość często**. Kilkakrotnie widziałem, jak krzemowy pilot wesoło pędził na spotkanie z wodą bez żadnej wyraźnej przyczyny. Innym razem pozostawiał cel przed dziobem i nagle zajmował się zupełnie innym. Nieco to irytujące. Czasem samoloty prowadzone przez komputer są równie nieporadne jak kastraci w agencji towarzyskiej. W rzeczonej misji ustawiłem jednego P-38 na kursie kolizyjnym z bombowcem admirała. Wystarczyło lecieć i grzać z działek jak w samego diabła. I co? Nic! Bombowiec przeleciał prawie bez zadrażnięcia. Wniosek? Nie ma co liczyć na wsparcie komputera i trzeba brać sprawy w swoje ręce tam, gdzie to możliwe.

Również zarządzanie dostawami nie wychodzi zbyt dobrze. Komputer, obciążony logistyką na strategicznej mapie, potrafi wysyłać w niewielkim odstępie dwa transportowce załadowane w połowie do tego samego portu, zdarza mu się też kierować amunicję w miejsca, w których się nie przyda.

Najgorsze jest to, że nawet jeśli pomyłkę się zauważy i skoryguje, AI i tak zazwyczaj postawi na swoim. Z jednej strony mamy więc skomplikowane i żmudne klikanie po zakładkach, z drugiej zaś grę bardziej dynamiczną, ale za to z kwiatkami typu magazyn torped w Singapurze.

Bardzo skomplikowana gra taktyczna z elementami zręcznościowymi.

Ostatnia bitwa

Do wad gry Pacific Storm należy również zaliczyć interfejs. Już na początku odrzuca: zewsząd atakujące brązy, kanciaste zakładki, nieestetyczne suwaki. Pierwsze wrażenie jest niestety poniekąd słuszne – do funkcjonalności mu trochę brakuje, przynajmniej jeśli chodzi o część strategiczną. **Najbardziej chyba denerwuje brak funkcji „przeciągnij i upuść"**. Przy ustawianiu kolejki produkcji czy wynalazków można się z tego powodu pociąć. Przydałaby się również możliwość wstukiwania konkretnych liczb z klawiatury, zamiast irytujących zabaw z suwakami. Kontekstowa pomoc istnieje, ale nie ma w niej słowa o skrótach, a te, jeśli są, to średnio użyteczne. Wszystko to sprawia, że człowiek co jakiś czas z radością ucieka do części taktycznej.

Tam niestety rzuca się w oczy grafika. Nie jest może zła, jednak do szczególnie pięknych z pewnością nie należy. Najbardziej paskudne są wszelkie tekstury drewna. Również statki na pełnym zbliżeniu nie są tym, co pieściłoby oczy jakością i mnogością szczegółów. Sporadycznie trafiają się też przekłamania typu lewitujące okręty. O dźwięku można powiedzieć tyle, że jest. Nie przeszkadza.

Mimo wszystko...

Mimo wszystko w Pacific Storm warto zagrać. Mile zaskoczony byłem **dobrą grywalnością i niecodziennymi jak na strategię możliwościami**. Poza tym miło zobaczyć Amerykanów z ręką w nocniku – bądź z Japończykami we własnej bazie, jak kto woli. **CDA**

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	5
AUDIO	7

PODSUMOWANIE

- ⊕ wysoki stopień komplikacji
- ⊕ dobrze osadzona w historii
- ⊕ oryginalna rozgrywka
- ⊕ misje taktyczne
- ⊖ błędy AI
- ⊖ wkurzający interfejs
- ⊖ grafika z roku 2002
- ⊖ tutorial mógłby być lepszy

- PRODUCENT: DEEP SILVER
- DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.RUSHFORBERLIN.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,7 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | NA BERLIN!!!

Rush for Berlin

W tłoku świetnych erteesów (Company of Heroes, Faces of War) gdzieś nam zaginęła „peelka" Rush for Berlin. Dziś nadrabiamy te zaległości.

Pierwszą rzeczą, jaka się rzuca w oczy po otwarciu pudełka, jest całkiem ładnie wykonana instrukcja, kolorowana, stylizowana na wojenne czasy. Prezentuje się naprawdę bardzo dobrze, ale zawartość merytoryczna już nie napawa radością. Co to znaczy „bombowiec taktyczny" – i obok opis myśliwca P-47 Thunderbolt? Nie wspominając już o dość ciekawym języku polskim, jakim jest napisana instrukcja. Oczywiście, da się ją czytać, ale niektóre rzeczy są napisane „po polskiemu".

Zagwozdkę mam również z samą grą. Teoretycznie możemy chyba ją uznać za zlokalizowaną kinowo. Bo tak... lektor w filmie rozpoczynającym mówi po polsku, ale już w filmach poprzedzających misje słyszymy język Szekspira i widzimy napisy w naszym języku. Speeche – rzecz jasna – znowu są nie po polsku, ale sprawę ratują napisy.

Do końca nie wiem zatem, czy mamy do czynienia z polonizacją kinową, czy też były to próby pełnego spolszczenia. Troszkę chyba zabrakło konsekwencji, co nie zmienia faktu, że do gry w Rush for Berlin angielskiego nie trzeba. A samo **spolszczenie – jest w porządku**. |CDA|

OCENA 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ ładna instrukcja
- ⊕ dobre spolszczenie
- ⊖ instrukcja z błędami
- ⊖ raz po polsku, raz po angielsku

OCENA GRY: 8

- PRODUCENT: BUGBEAR ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 49,99 ZŁ
- WWW.WICKEDSTUDIOS.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | PIERDZIELNIĘTY ROZPIERDZIELATOR

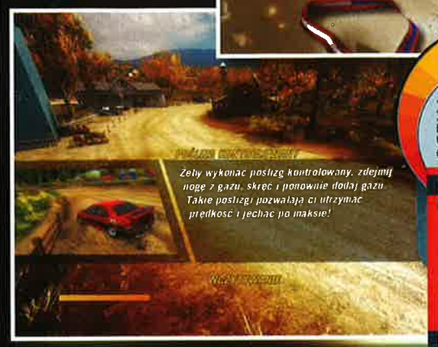
FlatOut 2

CD Projekt, stojący za rodzimym wydaniem najnowszych wyścigów ze studia Bugbear, wypuścił je z kilkumiesięcznym poślizgiem, za to w całkiem przystępnej i atrakcyjnej jak na klasę gry cenie.

FlatOut 2 może się pochwalić **polonizacją kinową** (o innej zresztą mowy być nie mogło, gdyż żadnych dialogów tu nie uświadczymy). Kompromitujących wpadek (litościwie pominę „pośrodku" pisane rozłącznie w kilku miejscach) w rodzaju byków ortograficznych nie udało mi się znaleźć, ale niestety mam kilka dość poważnych zastrzeżeń.

Piję przede wszystkim do nieco zbyt ziomalskich zwrotów w rodzaju *„bosko wypasione"*, *„uderz w trasę"*, *„jechać po maksie"* czy *„najlepszy kasownik"*. Tym ostatnim, wbrew pozorom, nie zostaje niepozorne urządzenie, które znajdziemy w każdym autobusie komunikacji miejskiej, a po prostu zawodnik, który zada rywalom najwięcej obrażeń w danym wyścigu. To jednak nic przy ostatnim przykładzie „pierdzielnięcia". *„Bo musisz wiedzieć, że jeśli (...) zdobędziesz najwięcej premii za Pierdzielnięcia, pokażesz, że to ty jesteś największym rozpierdzielatorem!"* (cytat bezpośrednio z gry). No ludzie, litości! Czy naprawdę nie dało się tego mniej kretyńsko przełożyć? Na domiar złego niektóre z powyższych określeń zostały przetłumaczone zupełnie inaczej w samej instrukcji. A więc to, co na papierze figuruje jako *„stłuczka"*, *„łupnięcie"* czy *„kraksa"*, w grze zastąpiono *„przywaleniem"*, *„uderzeniem"* i owym nieszczęsnym *„pierdzielnięciem"*, zaś *„najlepszy kasownik"* to wg instrukcji *„niszczyciel"*.

To niestety nie koniec rażących niekonsekwencji. Wszystkie minigierki, choć w menu głównym noszą angielskie nazwy (np. High Jump czy Ring of Fire), już w trakcie rozgrywania danej imprezy zostają mianowane polskimi odpowiednikami (analogicznie do powyższych przykładów mamy więc „Skok wzwyż" i „Pierścień Ognia"). Coś wam panowie **nie wyszła ta polonizacja**, oj, nie wyszła... |CDA|



OCENA 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ świetna gra w niskiej cenie
- ⊖ kilka głupio brzmiących zwrotów
- ⊖ niekonsekwencje i rozbieżności w tłumaczeniu

OCENA GRY: 9

- PRODUCENT: LIQUID ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.LIQUID-ENTERTAINMENT.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

SMUGGLER | Z PAZUREM, ALE BEZ CZARKA PAZURY

GOTOWE NA WSZYSTKO

Jako fan serialu nie mogłem sobie odpuścić choć recenzji polonizacji...

Ta zaś jest kinowa. Zwykle oznacza to, że postacie mówią oryginalnymi głosami, my zaś widzimy polskie napisy. Ale akurat w tej grze nikt nie mówi (są tylko dymki z tekstem). Jedyną, która udziela się paszczą, jest Mary Alice – narratorka, która – tak jak w filmie – komentuje z offu wydarzenia. Tu słyszymy ją tylko w cut-scenkach. I ona właśnie została zdubbingowana. Problem tylko w tym, że jej **głos w wersji PL jest taki... dość nieprzyjemny** (jak dla mnie), nie za bardzo pasujący do ciepłego altu oryginału. Tembr lektorki ciął mnie po uszach niczym piła tarczowa, potrzebowałem sporo czasu, by doń przywyknąć.

Dodać jednak trzeba, że jest to chyba największa (i w sumie jedyna istotna) wada polonizacji. Wszystko inne raczej już mi pasuje. Począwszy od tekstu na pudełku poprzez starannie przygotowaną i opracowaną instrukcję. Czytałem ją uważnie, szukając jakiegoś smakowitego babola, ale bez efektu. Podobnie jest z tekstami w samej grze. Pominąwszy pewne potknięcia stylistyczne typu „czuję jak kontrola wymyka mi się z rąk" czy parę literówek... znów nie bardzo mam się czego uczepić. (No dobra, niezbyt zrozumiale są dla mnie w niektórych miejscach objaśnienia dotyczące zasad siedmiokartowego pokera, w który pogrywają sobie panie. Albo np. treść ulotki jest inna, gdy się czyta, co na niej napisano – *„Danielle jest łatwa"* – i gdy się czyta jej opis – tam brzmi to *„Danielle się puszcza"*). Ale to nie są znaczące usterki.

Istotne jednak jest, że **zachowano pazur przy tłumaczeniu dialogów**, tzn. jest tam sporo szpil, które wtykają sobie **prowadzące rozmowy postacie**. Sporo tam wrednych **złośliwości, ale... na poziomie** – tak jak **w filmie. Prawie jak w filmie...**

...Bo cóż, gra to jednak nie film – nie ma w niej dużo tego specyficznego klimaciku. Ale za to już twórcy polonizacji odpowiadać nie mogą, bo to samo jest w wersji angielskiej.

Ci, którzy kupią tę grę **w wersji PL**, powinni być „gotowi" (na zabawę), a nie 'desperate'. (Tym bardziej że sam finał jest – jak w filmie – zaskakująco przewrotny.) |CDA|

OCENA 7+

PODSUMOWANIE

- ⊕ ogólna jakość polonizacji daje radę
- ⊖ głos narratorki
- ⊖ tu i tam lekkie potknięcia
- ⊖ zero dodatków
- ⊖ 80 zł to trochę drogo jak na to, co oferuje gra

OCENA GRY: 7

- PRODUCENT: OBSIDIAN / ATARI
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 129,90 ZŁ
- HTTP://NEVERWINTER2.GRAM.PL
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2,4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | NIE WSZYSTKO ZŁOTO...

NEVERWINTER NIGHTS 2

Neverwinter Nights 2 to jedna z najlepszych gier zeszłego roku, walcząca o tytuł króla RPG-ów z Oblivionem i Gothikiem. Serca graczy na całym świecie podbiła jednak wersja angielska, polska natomiast... aż tak różowo z nią niestety nie jest.

Zanim się zacznię czepiać, warto wspomnieć, że jest to spolszczenie ogromne. Jak się chwalono, ilością tekstu przewyższa nawet Planescape: Torment! Oczywistym więc jest, że drobne potknięcia znaleźć się w grze po prostu muszą, tym bardziej że nie wyszedł jeszcze żaden patch do wersji PL. To powiedziawszy, mogę zacząć narzekać. A zacznę – właśnie od patcha.

Aktualny numer wersji angielskiej to 1.03, podczas gdy peelka do sklepów trafiła w wersji 1.02. Owszem, to i tak lepiej niż swego czasu Anglik 1.0, bo dzięki poprawkom pozbyto się wielu irytujących błędów nękających graczy, ale... nie zmienia to faktu, że w necie na chwilę obecną peelka jest bezużyteczna. Odpowiedni patch już wprawdzie jest (i to od pewnego czasu) w rękach Atari i Obsidiana, ale dla graczy marne to pocieszenie.

W dodatku **poza błędami powielonymi z wersji angielskiej znalazło się w spolszczeniu także sporo błędów rodzimych**. A to brakuje kwestii mówionych, a to głos dobiega ze studni, choć chwilę później wszystko jest już OK, a to w instrukcji używa się innych określeń niż w grze, a to... Wierzę wprawdzie, że jeden-dwa patche wystarczą, by gra stała się równie dobra, co oryginał, ale póki co przed kupnem lepiej przygotować się na problemy. Z jednej strony szkoda, bo przecież gra zasługuje na więcej, ale z drugiej strony nie dziwi, że mając do wyboru szybkie wydanie peelki lub jej dokładne przetestowanie wybrano to pierwsze – tyle tylko, że w przypadku tak obszernej produkcji obydwa wyjścia są niestety równie złe...

Ocena musi to jednak uwzględniać... Zatem mimo że opakowanie robi pozytywne wrażenie, a w pudełku znajduje się opis przejścia, i do tego cena do kupna zachęca, to **do czasu wydania przynajmniej patcha 1.03 jest to produkt niedorobiony**. Smutne ale prawdziwe. |CDA|

OCENA 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ całkiem niezłe – przy ogromie tekstu – spolszczenie
- ⊖ o jeden patch za mało
- ⊖ brakujące kwestie mówione
- ⊖ różnice między instrukcją a grą

OCENA GRY: 9+

- PRODUCENT: IDORU
- DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.DBEKSTRALIGA.IQ.PPL
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 900 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

QN`IK | DO D***, A NIE DOMINET

DOMINET BANK EKSTRALIGA

„POLSKIE drużyny, POLSCY zawodnicy, POLSKA atmosfera!" – głosi tyleż dumnie co durnie strona dystrybutora. Na szczęście nie ma słowa o POLSKIM wykonaniu – bo to byłaby, na szczęście, nieprawda.

Rodzimi programiści może i nie słyną na całym świecie z nie wiadomo jak wielkich hitów, ale na szczęście tej fuszerki nie odwalili. **Recenzowana tu gra powstała we Włoszech i prawdopodobnie została kupiona za jakieś grosze, po czym zlokalizowana.** A jeśli zastanawiasz się, dlaczego twórcy z półwyspu apenińskiego nie zdecydowali się wydać na świecie tej gry sami... Nie, lepiej się nie przekonuj, możesz śmiało poprzestać na czytaniu tej recenzji. (Choć we Włoszech wydali – jednak rozgrywki koszykarskiej Serie A w takim wykonaniu nikogo raczej nie interesują.)

Przerwa na reklamę

Czuję do DBE dużą dozę niesmaku. Rozumiem, że tendencje w sporcie są takie, że jedna firma wykupuje całe ligi i w związku z tym zapewnia sobie ogromne możliwości reklamowe. W porządku. Jednak w przypadku gry komputerowej elementarna przyzwoitość nakazuje, by marnej jakości reklamę rozdawać za darmo, nie zaś kazać sobie za nią płacić tyle, co za tytuł z wyższej półki (60 złotych!). Nie wiem, jakie interesy w swojej dziedzinie robi bank Dominet, ale w branży gier nie wróżę mu wielkich sukcesów.

Największym wabikiem dla graczy jest **licencja na wykorzystanie wszystkich drużyn i pełnych składów z Polskiej Ligi Koszykówki.** Składy są aktualne na sezon 06/07, grać można wszystkimi teamami. Gorzej jest ze stadionami – nie wiem, czy ze względu na lenistwo, czy problemy licencyjne, żaden z nich nie jest prawdziwy. W grze zostały błyskotliwie ponazywane „Hala X", gdzie w miejsce X wstaw liczbę od 1 do 6. Nie warto jednak długo zastanawiać się nad wyborem – różnice między nimi i tak są tylko kolorystyczne.

Przerwa na grę

Odwlekam jak tylko mogę wybiegnięcie na boisko (do takiej traumy nie wraca się chętnie), więc jeszcze słowo o tym, na co gra mniej więcej równie fascynująca, co granie samemu ze sobą w kości.

Dość, czas wyjść na parkiet. I znów zobaczyć animację, w której koszykarze nienaturalnie się wykręcają (to zdaje się taka rozgrzewka), stoją, klaszczą i machają – niezależnie od tego, czy grają u siebie, czy na wyjeździe. Nic dziwnego – i tak przecież każdy stadion wygląda tak samo, zaś logosy drużyn są zastępowane przez wielokrotnie użyte logo banku oraz pewnego serwisu piszącego o grach (notabene: póki co nie odważył się on umieścić recenzji gry na swoich stronach. Całkiem słusznie).

DBE vs. NBA... 98

Gdy zaczyna się gra, jest jeszcze weselej. **Koślawie poruszający się zawodnicy, całkowity brak finezji, oprawa jak sprzed siedmiu lat.** Pod względem tempa i mechaniki rozgrywki DBE zaprasza nas w nie do końca fascynującą podróż w czasie. Gdy tak porównać produkcję Idoru do takiego NBA Live 98, trudno znaleźć choć jedną płaszczyznę, na której ta pierwsza osiągnęłaby choć minimalną przewagę.

Jak przystało na nowoczesną produkcję, autorzy chętnie korzystali z nowoczesnego (pochodzącego z teledysku Björk, a upowszechnionego w 1999 roku w „Matriksie") efektu bullet time, który pojawia się czasem podczas powtórek. Zważywszy na mizerną oprawę i toporną animację, wygląda on jak nadgniła wisienka na krowim łajnie, że użyję tak poetycznego porównania...

Niczego dobrego nie można powiedzieć też o innych elementach rozgrywki. Większość punktów wpada albo z rzutów osobistych (dość łatwych do wykonania), albo po akcjach zakończonych wsadem. Obrona działa bardzo mizernie, zaś rzucanie z kilku metrów się zwyczajnie nie opłaca, bo skuteczność jest raczej znikoma.

Kup pan kartę!

Grając w Dominet Bank Ekstraligę nie czułem nic. Żadnych emocji – no, może momentami odrobinę rozbawienia przez nieporadność i fajtłapowatość tego tytułu. Plus szczyptę irytacji, gdy po intrze byłem zachęcany do wyrobienia sobie karty kredytowej. Całość spłynęła po mnie jak woda po gęsi i w momencie, gdy postawię ostatnią kropkę w tej recenzji, o tym crapie raz na zawsze zapominam. To już niedługo... O, teraz. |CDA|

Pod każdym względem gorsze od NBA'98.

OCENA 2+

- GRYWALNOŚĆ 2
- VIDEO 3
- AUDIO 2

PODSUMOWANIE

- ⊕ polskie drużyny
- ⊕ aktualne składy
- ⊖ wszystko inne
- ⊖ ...kup pan kartę!
- ⊖ cena

DOMINET BANK EKSTRALIGA

- PRODUCENT: SQUARE
- ROK PREMIERY: 1997
- WWW.SQUARE-ENIX.COM

PAPKIN | GENIALNA SIÓDEMKA

FINAL FANTASY VII

Część siódma flagowej serii Square to wielki krok do przodu w stosunku do poprzedników. Choć „szóstka" wyglądała rewelacyjnie na konsoli Super Nintendo, powoli kończyła się epoka płaskich postaci, a rozpoczynała era przestrzeni, co programiści raczyli zauważyć.

To pierwsza część sagi w trójwymiarze, ale również pierwsza wydana na PlayStation i komputery osobiste. I choć w światach Final Fantasy zawsze natykaliśmy się tak na magię, monumentalne zamki, odważnych rycerzy i wpadające w tarapaty księżniczki, jak i na zaczątki techniki, tutaj proporcje nieco się odwróciły. Nastała epoka metalu i wielkich korporacji, zaś królowie i wróżki poszły w odstawkę.

Mak(a)o i po Makale

Historia rozpoczyna się w odległej przyszłości. Ludzie z miasta Midgard zamieszkują ogromny talerz. Na krańcach metropolii potężna korporacja Shinra rozstawiła reaktory, które, tak jak na całym świecie, sączą z planety moc Mako zapewniającą zbiorowości Midgard wygodę i bezpieczeństwo. Mako, choć jest niewątpliwie fantastycznym źródłem energii, zasila również planetę, zaś gdy go zabraknie... pyk, glob zgaśnie jak żarówka i rozpadnie się na drobne kawałeczki. Buntownicy z Avalanche dowodzeni przez jednego z tych „twardzieli o złotym sercu" – buchnąć w każdej chwili budowli i spotkanie oko w oko z dziesiątkami niemilców, by wyprawę zakończyć skacząc na dach nadjeżdżającego ekspresu – nawet Hitchcock dostałby oczopląsu i zadyszki przy takim zawiązaniu akcji! Choć pochmurny heros daje się poznać początkowo jako kawał zimnego drania, dziwnym zrządzeniem losu (czyt. jak zwykle – kobieta) pozostaje z buntownikami nieco dłużej i walczy o wolność, równość i braterstwo! Jednak jak ta historia się potoczy, bo całość okazuje się mieć drugie, a nawet trzecie i piąte dno, każdy powinien odkryć sam. A warto, bo **fabuła Final Fantasy VII należy do ścisłej czołówki japońskich RPG-ów w ogóle.**

Uffi Yuffi

O ile **muzyka nadal wgniata w fotel,** to obecnie piętą achillesową jest grafika. O ile dwuwymiarowe tła idzie jeszcze przegryźć (przy miscach krakersów), renderowane postacie przypominają wyciosane z bloków drewna figurki o niezdrowych wręcz proporcjach, a to strawne nie jest w żadnym razie.

Nie wspominając już o tym, że do drużyny możemy włączyć zaledwie dziewięciu śmiałków (a chodzić - tylko w trójkę)... Cóż – mało, szczególnie patrząc na Chrono Cross, w którym chętnych do pomocy w słusznej sprawie jest aż pięćdziesięciu, czy Suidoken IV, w którym możemy zwerbować 108 (sic!) herosów.

Dzieło Square ma jednak coś, czego zabrakło obu produkcjom. Pod kanciastymi modelami postaci kryją się prawdziwe żywe osoby, które kochamy. Przy tym nie mamy do czynienia z wyidealizowanymi „herosami" – to ludzie ze słabościami. Bohaterowie pokroju Aeris czy Vincenta rozkochali w sobie miliony fanów na całym świecie. Moją cichą faworytką jest Yuffi – podstępna zdradziecka złodziejka, która jednak przy nietypowej profesji i tendencji do okradania nas przy każdej możliwej okazji pozostaje wyjątkowo uroczą i zabawną osóbką. **W żadnym innym tytule tak bardzo nie odczuwa się specyficznej więzi między graczem a drużyną.**

Siłą gry jest klimat, który dziś, choć przyblakła już gwiazda grafiki, jest równie dobry jak w dniu premiery w roku 1997. Na nudę narzekać nie można, bo scenarzyści sypią zwrotami akcji jak z rękawa i po poznaniu kilku odpowiedzi, pojawiają się kolejne równie frapujące pytania. W całej tej szarej i smutnej historii znalazła się również szczypta komedii.

Siłą tej gry jest klimat, równie dobry jak w 1997 roku!

(Moherowego) Barreta wysadzają reaktory i uświadamiają ludzi o zagrożeniu, co nie jest z naturalnych względów na rękę szefostwu Shinry. Główny bohater gry, Cloud Strife, były członek elitarnej organizacji superżołnierzy nazwanej jakże odkrywczo SOLDIER, zostaje najęty do pomocy w jednej z najtrudniejszych akcji. Przejażdżka pociągiem, włamanie do reaktora, walki z żołnierzami, a w końcu brawurowa ucieczka z mogącej wy-

A Bóg rękę wtedy poda

Final Fantasy VII to jedna z tych gier, które zmuszają do pewnej refleksji, wzruszają i pozostawiają w graczu coś więcej niż wspomnienie kilkudziesięciu godzin zabawy. Być może dlatego **część siódma uznawana jest przez wielu za grę doskonałą,** wyprzedzającą konkurencję o kilka długości. W żadnej innej części tak odważnie nie udało się podejść do tematów tak trudnych jak rola postępu we współczesnym świecie, seks czy śmierć...

Czy po ukazaniu się napisów końcowych jakiejkolwiek gry jeszcze przez kilka tygodni wspominałeś przygody spędzone w gronie fikcyjnych postaci? Czy jakikolwiek tytuł zmusił cię do zadania sobie pytań stricte filozoficznych? Innymi słowy – czy grałeś już w Final Fantasy VII? |CDA|

Witamy w nowym kąciku, w którym będziemy omawiać będące aktualnie w sprzedaży kolekcjonerskie wersje gier.

The World of Hitman

- **Zawiera:** Hitman: Kryptonim 47, Cichy zabójca, Kontrakty, Krwawa Forsa, poradnik, CD z dodatkami, DVD z wywiadami
- **Dystrybutor:** Cenega
- **Cena:** 139,90 zł
- **Internet:** www.cenega.pl

To dobry czas, by zostać zabójcą. Kolejna antologia Cenegi pozwala zapoznać się z „przygodami" najlepszego płatnego zabójcy w dziejach PC. W zestawie są trzy płyty DVD i jedna CD, ale to wcale nie oznacza, że znajdują się na nich tylko gry. Te zajmują jedynie dwa krążki: jeden z trzema pierwszymi częściami (wszystkie zlokalizowane!), drugi z Krwawą Forsą. Co w takim razie z resztą? I dlaczego na pudełku jest informacja, że w zestawie znajdują się tylko 3 płyty?...

Tajemnica została wyjaśniona po krótkiej rozmowie z przedstawicielem Cenegi – jeden krążek, DVD z wypowiedziami twórców i Hitmanem od kuchni, został dodany dosłownie w ostatnim momencie, już po tym, jak pudełko wyszło z drukarni. Prawdę mówiąc, jest to chyba największa atrakcja całego pakietu, zwłaszcza dla osoby, która już ma część gier. Filmy są na tyle ciekawe – zwłaszcza dla fanów – że nawet jeśli ktoś kupił którąś odsłonę serii, może się pokusić o zakup pakietu, dzięki czemu uzupełni braki oraz zyska bonusy.

Drugim jest – standardowo dla cyklu The World of... – płyta CD z tapetami, wygaszaczami, trailerami itp. Na niej znajdują się również poradniki (wszystkie z GOL-a), z tych wygodniej jednak korzystać w postaci dołączonej grubej książeczki (na jej objętość wpływa kredowy papier). Solucje są całkiem niezłe, zrealizowane krok po kroku, i choć pewnie są lepsze i prostsze sposoby na wykonanie niektórych misji niż te prezentowane w poradnikach, to, co jest, wystarczy do wspomożenia się w ciężkich terminach. ***[Qn'ik]***

Paczka z niespodzianką
Jeden z najciekawszych dodatków – DVD z wywiadami – nie jest wyszczególniony wśród rzeczy, które powinny znaleźć się w pudełku.

The World of Tom Clancy's Splinter Cell

- **Zawiera:** Tom Clancy's Splinter Cell, Pandora Tomorrow, Chaos Theory + dysk z materiałami dodatkowymi
- **Dystrybutor:** Cenega
- **Cena:** 129,90 zł
- **Internet:** www.cenega.pl

Jeśli dopiero teraz zaczynasz przygodę ze skradankami i szukasz czegoś naprawdę dobrego, nie mogłeś lepiej wstrzelić się w czasie.

Wydanie cieszy oczy naprawdę sporym pudłem z wytłoczonym logo. Gorzej, gdy otworzymy to cudo: wszystkie elementy zestawu osadzono w czarnym etui z materiału imitującego zamsz. Gustownym, ale niestety niepraktycznym. Brakuje pudełka czy minisegregatora na płytki.

Poza 3 pierwszymi odsłonami serii wytłoczonymi na płytach DVD (zabrakło, rzecz jasna, Double Agent, ale niewielka to strata), dołączono bonusowy dysk zawierający masę artworków, tapet, wygaszaczy i trailerów. Do tego znajdziemy tu obszerne solucje w formacie PDF. Jeśli o część papierową idzie, znalazły się tu oczywiście instrukcje do wyżej wspomnianych produkcji (poza lepszej jakości papierem nie zmieniły się w żaden znaczący sposób w stosunku do tych, które dołączono do premierowych wydań) oraz liczący sporo, bo nieco ponad 300 stron, poradnik. (To nie błąd w druku, informacje podawane na stronie dystrybutora o rzekomych 400 stronach są przesadzone.) Dodajmy, poradnik dość dokładny, obfitujący w szczegółowy materiał zdjęciowy i prowadzący gracza krok po kroku przez pierwsze trzy odsłony sagi.

Pora odpowiedzieć na kluczowe pytanie: kupić czy nie? Cóż, rzecz wydaje się niezmiernie kusząca, ale w zasadzie tylko dla tych, którzy jeszcze nie mają żadnej z przygód Fishera w kolekcji. Bo choć wydanie jest przednie, dla samego poradnika, dodatkowej płytki i efekciarskiego pudła mimo wszystko nie warto. ***[Eugeniusz Siekiera]***

Dla tych, co jeszcze nie grali
Rzecz obowiązkowa dla graczy dopiero zaczynających swą przygodę z serią. Świetne wydanie za relatywnie niewielkie pieniądze.

Warhammer: Mark of Chaos

- **Zawiera:** DVD z grą Warhammer: Mark of Chaos; tłoczone pudełko (angielskie); 2 metalowe figurki; powieść „Piętno Chaosu"; podstawkę ze sztandarem; plakat; nalepki; booster z 10 kartami do War Cry; CD z soundtrackiem; 3 albumy z grafikami; podręcznik użytkownika (72 strony, papier kredowy)
- **Dystrybutor:** Cenega
- **Cena:** 169,90 zł
- **Internet:** www.cenega.pl

Po odpieczętowaniu wydaje się, że to prawdziwy róg obfitości. Dodatków jest bez liku – i choć sporą ich część stanowią reklamy, fajnych elementów dla miłośników świata Warhammera nie brakuje.

Poza znakomitą grą mamy dodatkowo CD ze ścieżką dźwiękową – w sumie niezła, choć raczej nie będzie często gościła w moim odtwarzaczu, ale to oczywiście kwestia gustu. Mniej kontrowersyjna jest za to dołączona książka napisana na podstawie gry – trudno powiedzieć coś dobrego o lekturze, która już na okładce ma literówkę (...oparta *jeat* na przebojowej...), a w pierwszym zdaniu rażący błąd interpunkcyjny...

Lepiej prezentują się inne gadżety – dostajemy dwie stalowe figurki, trzy książeczki z artworkami (jedna z oryginalnej, angielskiej specjalnej edycji oraz dwie – znacznie lepsze! – ze standardowych polskich wydań). Do tego dochodzą jeszcze naklejki, plakat oraz plastikowa szubienica... no dobra – podstawka na sztandar (papierowy), który ma tendencję do spadania.

Polska instrukcja wydrukowana jest na kredowym papierze, ale niestety nie w kolorze – jest to ta sama książeczka, co w podstawowej wersji gry. Jedyne, czego tak naprawdę mi zabrakło w tej edycji kolekcjonerskiej, to większa liczba płyt z bajerami – nie ma tu jakichś reportaży z planu, wywiadów itp. Niemniej można kupić bez obaw – i tak będziesz wiedzieć, za co płacisz... ***[Qn'ik]***

Brak tylko młota...
Kolejna edycja kolekcjonerska, która po brzegi wypełniona jest dodatkami i gadżetami. I choć są różnej jakości, fani powinni być zadowoleni.

Medieval II: Total War

- **Zawiera:** Medieval II: Total War PL na dwóch płytach DVD, płytę DVD z filmem ukazującym tworzenie gry, CD ze ścieżką dźwiękową, rozszerzony poradnik, instrukcję, cztery kartki pocztowe, drzewko rozwoju w formie plakatu, mapę, album opisujący historię średniowiecza, stalową figurkę rycerza
- **Dystrybutor:** CD Projekt
- **Cena:** 159,90 zł
- **Internet:** www.gram.pl

Już podstawowa wersja gry wygląda jak edycja kolekcjonerska – a ta rzeczywiście rozszerzona sprawia, że odnosi się wrażenie, iż otworzyło się właśnie róg obfitości. Nie będę wymieniał wszystkich elementów składających się na edycję kolekcjonerską – listę macie obok. Przejdę do tego, jak to wszystko wygląda po otworzeniu.

Główną atrakcją pakietu są poradnik i album. Ten pierwszy dostępny jest również – choć w okrojonej wersji – w podstawowym wydaniu gry. Za oba odpowiada Jacek Komuda, pisarz fantasy (z wykształcenia historyk). O ile sam poradnik jest niczego sobie, do albumu mam wiele zastrzeżeń. Edytorsko i korektorsko to jedna z gorszych książek, jakie zdarzyło mi się ostatnio przeglądać. Tylu błędów ortograficznych i interpunkcyjnych „nie powstydziłby się" uczeń podstawówki z dysortografią. Do tego niezbyt czytelny font... A szkoda, bo treść jest naprawdę ciekawa.

Ogólnie jednak wydanie prezentuje się znakomicie i jest zdecydowanie godne polecenia. Tym bardziej że pod masą dodatków znaleźć można naprawdę świetną grę...

PS Podana w metryczce kwota to „cena sugerowana" – w chwili pisania tego tekstu grę można kupić 10 złotych taniej, z bezpłatną wysyłką firmą kurierską. ***[Qn'ik]***

Wiesz, za co płacisz
Więcej tak upakowanych edycji kolekcjonerskich! Prawdziwy rarytas!

DOMINET BANK EKSTRALIGA

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

Gry testowane były na telefonie Nokia NGage

Nadeszła nowa era naszego kącika. Od tej pory testować będziemy głównie naprawdę dobre i głośne tytuły... Ale nie uprzedzajmy faktów. W tym miesiącu mamy co prawda tylko pół strony, ale i tak tę odsłonę kącika można symbolicznie uznać za początek nowej ery KMG.

Z tej okazji nawet darujemy sobie jazdę obowiązkową – pojawiała się przez ostatnie lata na tyle często, że pewnie ją pamiętacie. :)

Sherlock Holmes
Tajemnica Srebrnego Kolczyka

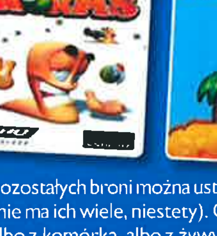
Kto powiedział, że gry na telefony komórkowe mają być lekkie, szybkie i bezmyślne? Duże możliwości języka Java pozwalają też na tworzenie strategii, RPG-ów oraz oczywiście przygodówek. Tajemnica Srebrnego Kolczyka to właśnie przedstawiciel tego ostatniego gatunku. Światowej sławy detektyw staje przed zadaniem rozwikłania zagadki kryminalnej. **Gra jest właściwie typową przygodówką, w której rozgrywka opiera się przede wszystkim na tekście.** U góry co prawda jest obrazek z lokacją, w której aktualnie się znajdujesz, ale stanowi on ledwie 20% ekranu, więc żadnych szczegółów na nim nie dojrzysz.

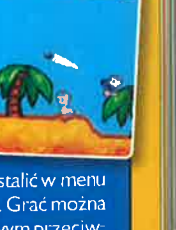
Opcje i możliwości są takie jak w innych przygodówkach – zbieranie przedmiotów, łączenie ich, badanie pod kątem detektywistycznym, rozmowy z postaciami itp., itd. Słowem: wszystko jest na swoim miejscu. Sama intryga również jest całkiem przyzwoita – i choć nie może się równać z dziełami A.C. Doyle'a, rozwikłanie zagadki nie przychodzi od razu. Sherlock to gra w sam raz na długą jazdę autobusem czy nudną lekcję...

DZIAŁA NA:
NOKIA: 3220, 6230, 6020, 5140, 7260, 6021, 5140I, 6822, 6235I, 6230I, 6800, 8801, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGEQD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682
MOTOROLA: V500/V505/V525, V300, V600, V3/V1150, V980, V980M, V80, V600I, V400, E398/E398B, V220, V180/V186/V188
SAMSUNG: D500, E720, E770, Z130, X430, X450, X458, E105, E315, E710, E715, P510, P518, X427M, E510, E520, E105, E300, E710, E715, X480, X660, E350, E810, E310, P400, E800, E100, E108, E630, E760, E800, E888, E820, E330, E760
SIEMENS: SX1, S65, CXT65, CXV65, CX65, CX70, M6V, M6C, S6V, S6C, S66, SK65, S75, C75, SL75, M75, M65, S75, C75, CX65, S68, CX75
SONY ERICSSON: K600I, D750I, V600I, W810I, D800, V800I, K700I, K750I, K608I, W800I, W550I, Z520, K310I, K510I, W300I, K500I, F500I, K508I, F300I, J230I, K300I, J300I, T610MR2, T630, Z600, S700, P900, P910, Z1010
LG: 8130, 8138, 8180, U8120, U8360, U8110, U8380, U880, 3300, 2400, 1200, 5200, 1100
SAGEM: MYV55, V65, V75, MYX5-2

Werdykt: warto
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.049329 pod numer 7965.

Worms





Screeny to nie pomyłka – ta gra naprawdę tak wygląda! Firmowana przez logo Team17 jest komórkową wersją znanych i uwielbianych Robali. Grafika jest świetna, mechanika rozgrywki nie pozostawia nic do życzenia – ogólnie to po prostu okrojona wersja superpopularnej gry z PC. Zasady są proste: na losowo generowanej planszy, na jednym z czterech terenów walczą ze sobą dwie drużyny po dwa robaki. Klasycznie – nielimitowana jest bazooka, liczbę pozostałych broni można ustalić w menu (nie ma ich wiele, niestety). Grać można albo z komórką, albo z żywym przeciwnikiem – to drugie wyjście jest zdecydowanie zabawniejsze.

W komórkowych Wormsach brakuje mi tylko dwóch rzeczy – możliwości skakania oraz przewijania ekranu, by przypomnieć sobie, gdzie znajduje się przeciwnik. Mimo to ten tytuł muszę polecić!

DZIAŁA NA:
NOKIA: 6101, 6630, 6680, N70, N-GAGE, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3510I
MOTOROLA: V180, V360, V550, V535, E550, V545, V300, V500, V525, V600, C650, E398, V3
SIEMENS: M55, S55, SL55
SAMSUNG: E700, E330, E820, E800
SONY ERICSSON: F500, K300, K700, K750, S700, V600, W900, Z1010, K300, K500, S700, V800
SAGEM: MYV65, MYV75
SHARP: GX10, GX20

Werdykt: trzeba!
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.048637 pod numer 7965.

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Od prostej rozwałki do łamania głowy

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

„Jeśli nie widać różnicy, to po co przepłacać?" – mówi znane hasło reklamowe. Darmowe gigabajty rozrywki tylko czekają na ściągnięcie z Internetu. W tym numerze prezentuję kolejne cztery tytuły, w które po prostu warto zagrać. A może wy znacie jakieś supergry, które warto tu zaprezentować? Piszcie pod: krzysztof.tomicz@gmail.com.

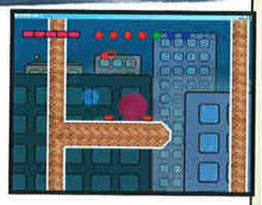
TRIAL BIKE ULTRA

Zręcznościowa adaptacja trialu motocyklowego. I na tym właściwie można by zakończyć, gdyż jest to najmniej rozwinięta produkcja w tym wydaniu kącika. Co nie znaczy, że prezentujemy grę złą. Zmaganie sportowe, jakie tym razem autorzy postanowili przenieść na ekrany komputerów, polega na przejechaniu określonej trasy w jak najkrótszym czasie. Nie jest to jednak takie proste, bo chociaż przebyć trzeba zwykle tylko około stu metrów, na drodze poustawiane są przeszkody – od różnorakich podjazdów, poprzez skały, aż po kłody drewna.

Trial Bike Ultra realizuje powyższy schemat. Jednocześnie jednak jest zubożona o pewne elementy tego sportu, które można zaobserwować w telewizji. Nie uświadczymy tu bowiem przeskakiwania motorem z miejsca na miejsce, co jest częstym sposobem pokonywania poszczególnych przeszkód przez zawodników. Gracz nie musi się także martwić o utrzymanie równowagi przez swojego zawodnika – gdyż nie ma możliwości upadku z maszyny.

Nieudany klon Elastomanii? Nie, to jedna z tych prostych gierek, które służą za krótką odskocznię od długiej nauki.
http://cdaction.pl/?x=156

GELATIN JOE 2



Żeby wymyślić ciekawy pomysł na grę, trzeba mieć „to coś". Autorzy opisywanego tytułu nie tylko spełniają powyższy warunek, ale także robią krok naprzód... **Gelatin Joe 2 to gra, która opowiada, jak to jest, gdy ma się „to coś".**

Mamy tu do czynienia z sympatyczną platformówką, w której kierujemy losami żelatynowej kuleczki. Jednak niezwykłość naszego bohatera nie polega tylko na możliwości przemieszczania się (bo powiedzcie sami – widzieliście kiedyś biegającą po pokoju żelatynę?), on jeszcze zmienia barwy. Wystarczy, że wejdzie pod odpowiedni prysznic i – cyk, jest już wzmocniony o nową umiejętność. Każdy z kolorów odpowiada za coś innego – możliwość skoków wzwyż, strzelania lub wykonywania zajęczych susów w dal. Gra oprócz sprawnych palców wymaga też trzeźwego umysłu. Specjalne moce są bowiem wyliczone „na styk", trzeba więc umiejętnie nimi dysponować.

Wymagająca, ale jednocześnie wciągająca. Dodatkowo bonus: ma minigierkę. http://cdaction.pl/?x=155

GRID WARS 2

Za reklamę tej produkcji posłuży list, który niedawno przyszedł do redakcji: *Przesyłam do działu freeeware taką fajną gierkę. (...) Bardzo silnie uzależnia!!! Próba przebicia na normal 3 000 000 pkt. (...) może skończyć się brakiem czasu na podstawowe czynności życiowe!*
Bobo

I faktycznie, Bobo miał rację, skubaniec – **gra wciąga jak nałogowy kokainista!** Siadamy za sterami małego statku kosmicznego i niszczymy pojawiające się w masowych ilościach... figury geometryczne. Oczywiście co trójkąt czy koło to inne zachowanie – jedne próbują nas zajść od tyłu, inne latają bez celu, a kolejne próbują osiągnąć cel poprzez atak frontalny. **Nuda? Nie, jeśli sobie uświadomimy, że na monitorze przeciwników może być ponad setka, a wszystko dzieje się błyskawicznie.**

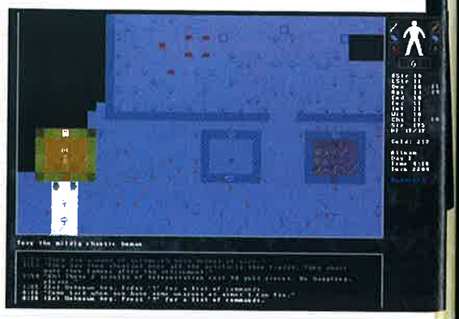
Czysta rozrywka, oto czym jest Grid Wars 2. Aha, Bobo miał rację ostrzegając nas – ta gra wciąga!
http://cdaction.pl/?x=154

ITER VEHEMENS AD NECEM

Zwolennicy teorii o szkodliwości gier mówią, że dzieciaki po zabawie z komputerem mogą stwierdzić, że ich kolega, wzorem elektronicznego bohatera, ma parę żyć. Sensu w takich teoriach doszukiwać się nie należy, ale jakby na przekór nim powstał gatunek gier zwany roguelike. **Tutaj życie mamy tylko jedno, a gdy już zginiemy – nie można odczytać wcześniejszego stanu rozgrywki.** IVAN jest właśnie takim „rogalikiem".

Główny bohater na początku zostaje wysłany z misją dostarczenia wiadomości kapłanowi z sąsiedniej wyspy. Niestety przepłynąć za bardzo nie ma jak, trzeba więc skorzystać z podziemnego tunelu, a w nim... Dziwy różniaste – od wielkich jeży, poprzez magiczne muchomory, szkielety aż po gigantyczne, krwiożercze rośliny. Świat fantasy, jak się patrzy.

Gierka jest trudna, trzeba się martwić nie tylko o stan uzbrojenia i punkty życia, ale także o jedzenie (a umrzeć z głodu jest dość łatwo). **IVAN wymaga podstawowej znajomości języka angielskiego,** gdyż tylko wtedy można się połapać, co należy zrobić w celu wykonania poszczególnych zadań.



IVAN to wyzwanie. Jednak jego ukończenie przynosi prawdziwą satysfakcję.
http://cdaction.pl/?x=157

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Wystarczy przyjrzeć się growym zapowiedziom największych wydawców, by stwierdzić, że A.D. 2007 będzie rokiem konsol – na dobre zaczął się wyścig między X360 a PS3, miejsce dla siebie znalazła również zwariowana platforma Wii firmy Nintendo. Na razie jednak – jak i na rynku PC – zastój. Ale i tak jest o czym pisać!

Radio Konsole FM

• Podczas zakończonych już targów CES odbyła się konferencja prasowa Microsoftu, na której sam Bill Gates pochwalił się sukcesami Xboxa 360 (sprzedano już 10 milionów konsol!), a także powiedział kilka słów na temat przyszłości tej platformy. Największe poruszenie wywołała zapowiedź wprowadzenia usługi IPTV (Internet Protocol Television), dzięki której konsola będzie mogła służyć jako cyfrowa nagrywarka programów telewizyjnych. Niestety usługa dostępna będzie jedynie dla tych użytkowników, którzy poza konsolą korzystają również z internetowego sygnału TV przesyłanego przez jednego z partnerów Microsoftu (trudno więc powiedzieć, czy będzie dostępna również w Polsce). Nieco wcześniej pojawiły się również pogłoski, według których MikroMiękki planuje wprowadzić na rynek nową wersję swojej konsoli, wyposażoną w większy dysk twardy (o pojemności 120 GB) i złącze HDMI.

• Na tej samej imprezie (CES) konferencję zorganizował również koncern Sony. Tu najważniejsze okazały się zapowiedzi dotyczące planów sprzedaży – zgodnie z nimi **do marca tego roku Sony chce dostarczyć na rynek 6 milionów konsol**, które zapewne, biorąc pod uwagę dotychczasową dynamikę sprzedaży, „pójdą" jeszcze przed latem. Jeśli rzeczywiście tak się stanie, PlayStation 3 szybko zmniejszy dystans do X360, a wtedy rywalizacja obu platform nabierze prawdziwych rumieńców!

Warto zagrać

Platforma: Xbox 360
Dystrybutor: Microsoft/CD Projekt
Cena: 249 zł

VIVA PIÑATA

Milusia produkcja dla milusińskich – a jednocześnie dowód na to, że Microsoft zatrudnia speców od marketingu, którym nie można odmówić niezłych pomysłów.

Grę stworzyło studio Rare, cieszące się renomą jeszcze z czasów, gdy dla Nintendo przygotowywało klasyki, takie jak Donkey Kong Country, Killer Instinct, Golden Eye 007 czy Perfect Dark. To budzi ciekawość. Gra jest połączeniem Tamagotchi i The Sims, a jej bohaterami są miłe dla oka bajkowe zwierzaki. To gwarantuje wysoką sprzedaż. Całość powiązana jest z animowanym serialem dla dzieciaków, a to sprawia, że jest idealnym prezentem dla kilkulatka – na dodatek u nas, jako jedna z nielicznych produkcji, wydana została „od A do Z" w języku polskim. Jeśli wziąć pod uwagę rodzime realia, to zabieg genialny – X360 adresowany jest głównie do dwudziestoparolatków, którzy nierzadko mają już pociechy, mogą więc uzasadnić małżonkom zakup konsoli właśnie dobrem dzieciaka. A że przy okazji do koszyka trafi Test Drive Unlimited i Gears of War, to już inna sprawa. Sam znam co najmniej dwie osoby, które zrobiły dokładnie tak, jak wymyślił to sobie Microsoft!

Ale do rzeczy – Viva Piñata polega na budowaniu magicznego ogrodu w taki sposób, by był atrakcyjny dla Piñat, zwierzaków wykonanych z papieru. Każdy gatunek ma swoje wymagania, którym trzeba sprostać, by jego przedstawiciele zechcieli się wprowadzić do ogrodu gracza, a potem by mieli ochotę na rozmnażanie. Czasem trzeba też bronić ogrodu przed złymi stworkami, które niszczą wszystko to, co udało się wcześniej zbudować. „Ekosystem", na jakim opiera się gra, jest zaskakująco złożony – występuje tu ponad 70 gatunków stworków, sporo różnych roślin, obiektów, jakie można w ogrodzie postawić, ponadto rzadsze odmiany Piñat mają potrzeby, których zaspokojenie wymaga naprawdę dużo zachodu. Choć odpalałem grę raczej z ciekawości niż autentycznej chęci zagrania w ten tytuł, spędziłem przy niej dużo więcej czasu, niż początkowo zakładałem – grafika jest bajeczna (trzeba to zobaczyć!), tempo rozgrywki właściwie dobrane, muzyka relaksująca. Na trzylatka gra działa tak jak na „normalnego" gracza nowy, hitowy FPS – siedzi przed ekranem z „koparą przy panelach".

Inne, też fajne ;-)

Tony Hawk's Project 8

Project 8 to pierwsza gra z cyklu z Tonym Hawkiem przygotowana z myślą o konsolach next-gen. Ma oprawę graficzną – wreszcie! – na naprawdę wysokim poziomie i kilka nowych mechanizmów rozgrywki. Najważniejszy to Nail the Trick – bullet time, w którym każda z gałek pada porusza inną stopą, co pozwala na bieżąco tworzyć własne triki. Czad – chcemy to na PC!

Platforma: PS2
Dystrybutor: brak
Cena: 299 zł

GUITAR HERO II

Druga część legendarnej już produkcji o... graniu na gitarze elektrycznej. Wymaga specjalnego kontrolera (sprzedawanego razem z grą), dzięki niemu pozwala się poczuć jak prawdziwa gwiazda rocka. Daje nieprawdopodobną frajdę – wystarczy tylko wczuć się w klimat i na chwilę „zapomnieć się". Kultowa produkcja dla koneserów!

Platforma: PSP
Dystrybutor: Sony
Cena: 179 zł

RIDGE RACER 2

Kolejna już część słynnej serii ścigałek wydana na PSP. Niewiele różni się od poprzedniczki, ale każdy, kto grał w pierwszego „kieszonkowego" Ridge Racera, może być pewien, że i tak warto w nią zainwestować – to najszybsza, najbardziej dynamiczna samochodówka na PSP!

Ave!

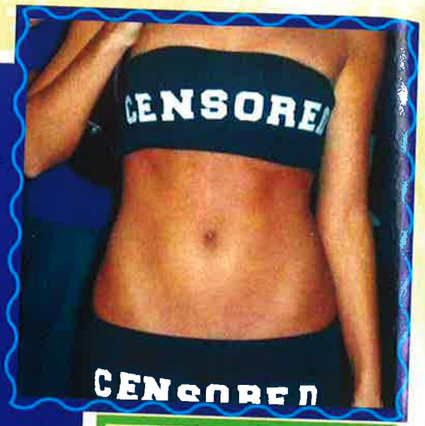
I jak co miesiąc witamy w najbardziej wyluzowanym kąciku w CDA. Mamy nadzieję, że wyrechoczecie tu tygodniową normę śmiechu minimum!

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Uwagi w dzienniczkach

Dzienniczek prawdę ci powie. A w zasadzie twoim rodzicom, którzy nieraz muszą mieć niezłe miny czytając takie uwagi jak:

*Zachował się na lekcji jak w toalecie.
*Słucha na lekcji audycji radiowych o tematyce sportowej.
*Jadł na lekcji kanapkę i popijał colą.
*Pobił kolegę do nieprzytomności, po czym obaj głośno się śmiali.
*Uwaga sprzed kilku lat, w całości zajmowała połowę strony A4, więc ciężko będzie odtworzyć. Szło to mniej więcej tak: „Paweł nie uważa na lekcji. Śpiewa nieprzyzwoite piosenki, cytuję: »Całowałem dziewczę, trochę wyżej, trochę niżej«". *(Kiepską miała pamięć, to było „Proszę księdza bernardyna" na melodię Domu wschodzącego słońca – przyp. autora).* „Po chwili dołącza się do niego chór kolegów: *(wymienieni, sporo ich było).* Wywołany do odpowiedzi uprawia aerobik pod tablicą *(a to była Macarena)* i rozwiązuje zadanie". *(O, to najgorszy występek.)*
*Grzesiek ślini kolegę.
(Sprzeciw kumpla) Ja nie ślinię, ja pluję kulkami!
(piszpiszpisz)
Grzesiek pluje i ślini kolegę.
*Podczas robienia sałatek rzucił cytryną w nauczyciela, a później tłumaczył się że, nauczyciel jest na linii frontu i sam ma się pilnować.
*Skacze po kolędze, śpiewając przy tym hymn Polski.
*Uczeń Kamil nie reaguje na polecenia nauczyciela twierdząc, że uczy się mówić: „nie".
*Wbija się w koleżankę. *(cyrklem)*
Uwaga od chemicy: Wchodzi pod ławkę i szczeka. *W rzeczywistości wlazłam tam po ołówek i uderzyłam się w głowę, więc zaczęłam jęczeć z bólu.*
*Pali ogień na lekcji polskiego.
Pewien kumpel, który był niezbyt normalny (jak wszyscy), zabawiał nas na różne sposoby na lekcji muzyki. Otóż przekładał sobie koszulkę na przód, tak, żeby plecy były gołe i włożył dwa jabłka do środka. Po czym zaczął tańczyć na środku sali. Nauczyciel wziął go do gabinetu na dywanik. Żeby było śmieszniej, to dyrektorką była kobieta, a kolega wrócił z pogmatwanymi włosami... Wtedy nas to śmieszyło. Uwaga też była śmieszna: Dawid woli kobiety.
*Huśta się na linie i wyje jak pawian. *(Akurat pan od wf-u musiał wrócić, jak ja dopchałam się do liny.)*
*B... rozłazi się po boisku.
*Dmucha koleżankę od tyłu.
*Na lekcji biologii wymachuje twarzą i językiem.
*Znęca się nad stołem.
*Na lekcji języka polskiego Y gra w bliżej niezidentyfikowaną grę, a X się temu bacznie przygląda.
*Bije kolegę książką po głowie, a po zwróceniu mu uwagi twierdzi, że chciał mu wbić trochę wiedzy do głowy.
*Przywiązał razem z czterema kolegami Jasia K. do krzesła, po czym twierdził, że to protest w obronie lasów równikowych.
*Pomimo odebrania ściągi kontynuuje pisanie klasówki.
*Przewodniczył klasie w wyłamaniu zamka i zabarykadowaniu drzwi przed klasówką z polskiego. Następnie tłumaczył, że chciał tylko sprawdzić, jak bardzo nauczycielka była zdeterminowana.



Nieźle główkujący mężczyźni

Nieźle główkujący facet jest obiektem pożądania prawie każdej kobiety. Ale główkowanie ma różne oblicza i gdy wiąże się z przyjmowaniem częstych ciosów w czaszkę, później efekty są... różne. Zobaczcie zresztą wypowiedzi piłkarzy.

*Przegraliśmy, bo nie wygraliśmy – *Ronaldo.*
*Nigdy nie chciałem odchodzić z Newcastle. Chciałbym tu zostać do końca życia, a nawet dłużej – *Alan Shearer.*
*Chciałbym grać w jakimś włoskim klubie. Na przykład w Barcelonie – *Mark Draper.*
*Nie mogłem wysiedzieć we Włoszech. Czułem się, jakbym mieszkał za granicą – *Ian Rush.*
*Zawsze najpierw zakładam prawy but, a potem prawą skarpetkę – *Barry Venison.*
*Nie można być pośrodku – albo jesteś dobry, albo zły. My jesteśmy pośrodku – *Thierry Henry.*
*Byłem zaskoczony, ale zawsze twierdziłem, że w futbolu nic nie jest w stanie mnie zaskoczyć – *Les Ferdinand.*
*Ceremonia otwarcia była fantastyczna, mimo że jej nie widziałem – *Graeme Le Saux.*
*Leeds to fantastyczny klub, był moim domem przez wiele lat, mimo że mieszkałem w Middlesbrough – *Jonathan Woodgate.*
*Oglądałem mecz, w którym mój kolega zdobył gola. Rzuciłem się do telefonu, ale gdy wykręciłem numer zorientowałem się, że nie odbierze, bo właśnie gra mecz – *Ade Akinbiyi.*

Autentyki

Oto zdarzenie, jakie przytrafiło mi się wczoraj. Leżę sobie na łóżeczku z moją lubą, przychodzi moje małe 7-letnie i pyta mnie się:
– Gdzie jest Diablo?
A ja niewiele myśląc odpowiadam:
– Nie widzisz, że leży koło mnie?
I mam teraz ciche dni w domu.

★★★

Sytuacja sprzed chwili. Siedzę sobie przed kompem i nagle wpada szwagier – nauczyciel. Zdyszany, bo leciał w te pędy, abym mu ściągnął film.
– Jaki?
On zaczyna nawijać, że właśnie widział reklamę w TV, że superfajny, że na motorach jeżdżą i takie tam. No to ja:
– Tytuł, baranie, podaj.
Chwilę pomyślał i palnął:
– Dokładnie nie pamiętam ale chyba 'comming soon'.

★★★

Wczoraj siedzę spokojnie w nocy na dyżurze. Postanowiłem zadzwonić do swojej kobiety. Dryndam. Dyskutujemy. Zaczynam prawić jej komplementy *(„tęsknie za Tobą", „brakuje mi Ciebie", „tęsknie za Twoim spojrzeniem, dotykiem"* itd.) Co słyszę po drugiej stronie słuchawki?
– ...Bartuś...
– Tak? *(szepcę miękkim, aksamitnym głosem)*
– Piłeś coś?!?

Cza[d/t]owe dialogi

Prosto z bash.org.pl
Styl, ortografia itp. bez zmian.

<__OLI> ej kur... co trzeba udowodnić bankowi żeby dostać kredyt
<maxis> że go nie potrzebujesz

<kuglaż> chciałbym JĄ znaleźć
<misterio> no ja ze swoją jestem 2 lata
<misterio> ładna, fajnie się z nią gada i moi starzy ją lubią
<kuglaż> koleś... ja mówię o skarpetce

<Maczek> bardzo się cieszę, że mamy w końcu bota na kanale
<Maczek> nareszcie można pogadać z kimś normalnym

<jankes> prędzej do więzienia pójdę niż kupię kartę heyah
<ziomek> czemu?
<jankes> bo w heyah teraz ładują ci podwójnie:)

<Dominika> właśnie dorwałam się do Mikołaja i zaraz odgryzę mu głowę
<Paulina> rotfl!
<Dominika> a teraz uwaga rozbieram go
<Dominika> on jest pusty w środku!
<Paulina> Jak każdy facet...

<mIGu^gen2> Ontrack zaprezentował tegoroczną edycję rankingu najoryginalniejszych przypadków utraty danych. W Polsce zwyciężył Liroy. Muzyk stracił całą swoją najnowszą płytę na dwa tygodnie przed oficjalną premierą.
<czach> Hm, a nie mógł zassać z torentów?

<Inn> Idę się defekować
<czarna_magia> co?
<Inn> Idę oddawać stolec
<czarna_magia> coooo?????
<Inn> Idę SRAĆ! Powiedz kulturalnie, to chamstwo nie zrozumie!

<uosiu> jak podaje Wirtualna Polska *„Goście zaproszeni przez Radio ESKA do Fabryki Trzciny na imprezę 'NEW LOOK PARTY' do końca nie wiedzieli jaki jest prawdziwy powód jej zorganizowania. Wśród gwiazd, które jako pierwsze poznały długo skrywaną tajemnicę Radia ESKA byli: Alicja Janosz, Tola Szlagowska, Marta Mandaryna Wiśniewska, Ania Dąbrowska z partnerem, The Jet Stet czy Blog 27."*
<selek> jaki kraj, takie gwiazdy

EOG> W MEN używają klawiatur w układzie GIERTY

<mi33> zasnąłem przed komputerem :|
<mi33> o 18 :|
<Szejdi> ja też kiedyś zasnąłem
<Szejdi> jak mnie mama o 8 rano obudziła odpowiedziałem jej: *„już, chwilkę i wyłączam..."*

<mykhi> mam chyba z 5 gołych bań z fizy
<keksman> która klasa?
<mykhi> ta sama co za rok...

<kantek> czytałeś Onet? Mężczyźni myślą o seksie co 52 sekundy.
<konwers> bzdury... ja myślę 52 razy na sekundę.

<zywiec> pożycz mi 50zł
<zywiec> plx
<student> nie
<zywiec> dlaczego?
<student> bo mi nie oddasz
<zywiec> skąd wiesz że ci nie oddam?
<student> bo ci nie pożyczę :D

<Komornik> zagraniczny trener w piłkę nożną – zaczęliśmy jakoś grać, zagraniczny trener w siatkówkę – jesteśmy wicemistrzami świata, może by tak zagraniczny premier?

<Bara> Przekleństwo informatyka: Obyś VISTE instalował z dyskietek.

<guzik> kurcze, moi rodzice cwani byli... schowali mi paczkę na Mikołaja w pokoju, no i myśleli że do 6-tego nie posprzątam pokoju ;/

<mrok> Wykład z programowania, doktor się produkuje przy tablicy, w pewnym momencie chyba zrobiło mu się ciepło. Rozpiął sweterek i oczom 3go semestru biotechnologii ukazał się piękny pendrive. W tym momencie gdzieś z tylu: *„Ejjj! Patrzcie!! Amulet informatyka!! +2 do pamięci!!"*

Odzywki graczy

Gry. Taka wirtualna rzeczywistość. Odpływamy w nią i niekiedy bardzo mocno się denerwujemy. Oto niektóre autentyczne odzywki graczy.

Uwaga! Niektóre teksty są naprawdę „mięsne" i w kategorii wiekowej minimum 16+. Osobom wrażliwym na słownictwo tudzież <16 roku życia lekturę tego artykułu stanowczo odradzamy!

– Nosz kurdę, a tak dobrze żarło!
– Nażryj się, żebym ci kołkiem w gardle stanął!
– A żeby ci browar w lodówce stężał!
– A żebyś po wodzie chodził, a napić się nie mógł.
– Gdzie leziesz, ty głupi debilu – *(do swojej postaci w Titan Quest).*
– A żeby cię śnieg poparzył!
Aż strach się bać słysząc z pokoju młodszej siostry:
– Chcę pałkę!!! Teraz chcę pałkę! *(Nie ma to jak Tetris.)*
– Żebyś się w trumnie sześć razy na malinowo obesrał.
Tekst kumpla, który w Diablo2 grał tylko magiem. Przy każdym źródełku z maną mruczał na melodię z Benny Hila „ma-ma-mamana".
– Prostuj się chu*u! *(Podczas gry w ścigałki.)*

Heretic – przyjaciółka przyklejona do monitora:
– Od tyłu, znowu, k*wa, od tyłu! Nienawidzę, jak mnie walą od tyłu!

– Sprawa jest krótka, choć z tłumikiem.
– Ja sobie ciebie ku*wa zapamiętam i kiedyś tu ku*wa wrócę i cię ku*wa zabiję!
– A żeby ci żona jeża urodziła.

Kiedyś mój starszy brat grał w jakąś gierę na Pegasusie. Były to jakieś wyścigi, w których można było zastawiać pułapki, takie jak wylanie oleju/wody na drogę. Mój brat był już całkowicie odłączony od rzeczywistości, gdy zaczął panicznie krzyczeć: Jak się spuszcza wodę?! Wszyscy wybuchli śmiechem, a on nie widział w tym niczego dziwnego – po chwili załapał.

ET, przy teamkillu:
– Ale następnym razem niech mi pan nie wchodzi na linię strzału, proszę Pana!

– Żeby ci dzieci makaronem obrosły.
– Wyciągnijcie mnie spod niego, bo go zaraz zabiję!

Mój tatuś nic nie mówił. Słychać było tylko trzask joysticka rozwalającego się o ścianę. Odkąd nasza Amiga nie działa i ojciec przerzucił się na PC, z potworną regularnością lata albo klawiatura, albo myszka.

Przy mierzeniu w przeciwnika:
– Ej ty! Łap!
Po czym headshot.

Małżonka moja namiętnie w Diablo 2 na BN grywa... Dzwonię do niej z delegacji informując, że wracam niedługo. Rozmowa przez zestaw głośnomówiący w samochodzie.
Dialog [**M**]-małżonka, [**J**] – ja
[**J**] – Co słychać?
[**M**] – Laskę*robię.
Mina współpracowników – bezcenna.

**Laska – jeden z questów w D2 w 2 akcie...*

Różności

*Kasłanie przed telewizorem daje zdecydowanie mniej radości niż kasłanie w operze.
*Przepis na koktajl „Trzy świnki": skrzynka wódki i dwaj koledzy.
*Niska kultura w przeciwieństwie do wysokiej pozwala nam pozostać sobą, nawet jak się napijemy.

– Urodziły mi się bliźnięta.
– I do kogo podobne?
– Do siebie.

*Szczury uprzedziły kapitana okrętu, że przeprowadzają alarm próbny.
*W zeszłym tygodniu jeden chirurg zmienił mi kształt nosa. Zastał mnie ze swoją żoną...
*Poranna gimnastyka dla pracowników banku: nogi szeroko rozstawione, ręce wysoko w górę, twarz skierować do ściany.
*Z zoo na Bronksie uciekł goryl. Zanim zdołano go złapać, wmieszał się w tłum.

– Halo, czy to policja?
– Nie, mieszkanie prywatne, ale mogę poprosić żonę.

*Jeśli wasz syn przejawia niezdrowe zainteresowanie grami komputerowymi, postarajcie nakierować go ku bardziej zdrowemu hobby – wino, kobiety i karty...
*Stirlitz, Miller i Kaltenbruner grali w karty. Stirlitzowi karta nie szła, ale umiał robić dobrą minę do złej gry. Gdy tylko odszedł się wysikać, mina zadziałała!
*Cuda się zdarzają. Co potwierdzi każdy programista.
*„*Jak prawidłowo złożyć spadochron*", Instrukcja, wydanie drugie, poprawione.
*Rozmawiają dwa korniki:
– Ech... drewno jak drewno. A gadali: Stradivarius!
*Nowa akcja Microsoftu: donieś na 10 użytkowników pirackich kopii, dostaniesz licencję gratis. Zrób to, zanim zrobi to twój sąsiad...
*On się starał, unikał komisji, udawał zwierzaka, ale go dopadli, odziali w mundur i wcielili. Oglądajcie w kinach Shrek 3 – Kot w Butach!
*Zbuduj dom, spłódź syna i posadź drzewo w 35 lat... lub zagraj w The Sims dziś wieczorem.
*Po szeregu zakończonych sukcesem eksperymentów z klonowaniem owcy uczeni przystąpili do klonowania mężczyzn. Jak do tej pory eksperymenty się nie powiodły. Za każdym razem efektem klonowania jest baran.

– Dlaczego Niemcy dały światu tak wielu wielkich filozofów?
– A widziałeś tamtejsze kobiety?

*W drukach L4 (zwolnienie chorobowe) pojawi się nowa rubryka „Chory może siedzieć".

– Czemu w Titanicu obsadzili w głównej roli Di Caprio?
– Bo Bruce Willis wszystkich by uratował.

– Dlaczego nazywają cię Człowiek-Pająk?
– Raz w kompocie muchy nie zauważyłem...

*Nieterminowe regulowanie podatków stawia płatnika w pozycji zgoła nieprzewidzianej w „Kamasutrze".
*W ramach rozstrzygania spornych kwestii terytorialnych Rosja przyłączyła Japonię do Wysp Kurylskich.

– Wczoraj rozmawiałeś przez sen...
– Bywa.
– Ale na GG?

*Trzy dni i trzy noce pocierał Alladyn lampę, aż zobaczył napis: *'Made in China'*.
*Badania naukowe na myszach laboratoryjnych potwierdziły, że spotkanie z czarnym kotem zazwyczaj źle się kończy.
*Film nie może być jednocześnie:
1) wysokich lotów
2) kasowy
3) amerykański

Dzień Świra

Czyli autentyczne obsesje, jakie mają polscy internauci... być może z niektórymi się przyjaźnisz :)

*Ja myję ręce naście razy dziennie, szczególnie jak się z kimś przywitam, a jego dłonie są wilgotne lub suche, szorstkie lub gładkie... Dobra, zawsze.
*Nigdy nie dotykam klamek w toalecie – zawsze z kopa lub łokciem. Niekiedy to niezła gimnastyka.
*Za czasów Windows 9x potrafiłem kilkanaście minut przyglądać się, jak defragmentator przenosi kolorowe cegiełki na ekranie. Defragmentator w XP jest pod tym względem do d**y.
*Jak nalewam wodę do wanny, żeby się wykąpać, siadam w pustej wannie, a dopiero później odkręcam kurek.
*Czasem mówię do siebie w myślach i sam siebie uciszam.
*Za cholerę nie siądę na klopie zaraz po kimś, nawet kimś z najbliższych mi osób, chłodzę deskę wodą, czekam chwilę.
*Ja się ubieram od prawej strony, tzn. najpierw prawa nogawka, potem lewa, najpierw prawy rękaw, potem lewy itd. Jak się czasem zdarzy, że mi się pomyli, muszę się rozebrać i ubrać od nowa we właściwej kolejności, bo inaczej mnie mierzwi.
*Powstrzymuję kichnięcia, to znaczy nie pozwalam wydostać się powietrzu na zewnątrz. Podobno można od tego umrzeć, gdy naczynia krwionośne w szyi nie wytrzymają ciśnienia, ale jak na razie udało mi się przeżyć, a czynię tak od dobrych kilku lat.
*Rytuał wychodzenia z domu – wychodzę na klatkę, wracam do łazienki sprawdzić kurki, po czym wychodzę na klatkę i wracam do kuchni sprawdzić kurki, wychodzę na klatkę, wracam posprawdzać okna. Rytuał udawania się spać – kładę się do łóżka, wstaję i idę do łazienki sprawdzić kurki, kładę się do łóżka, wstaję sprawdzić, czy drzwi wejściowe są zamknięte i sprawdzam kurki w kuchni. Poza tym to ja całkiem normalna jestem.
*Jedząc winogrona zawsze najpierw obieram całą kiść z owoców, a dopiero później je konsumuję.
*Jadąc rowerem zawsze omijam te namalowane rowery na ścieżce rowerowej...
*Właśnie sobie uświadomiłem, że jak robię sobie śniadanie, czyli z reguły kanapki, to musi, ale to musi być zakryta cała powierzchnia smarowalna. Jak wędlinka ma inny kształt, dokrawam takie małe trójkąciki, kwadraciki lub inne figurki i układam puzzle na kanapce.
*Jak jem kurczaka, zawsze przed rozpoczęciem muszę go dokładnie obrać z kości. Kości wyrzucam i dopiero komponuję sobie talerz. Nienawidzę burdelu na talerzu. Jak jem, zawsze cyrkluję tak, aby wszystkich produktów ubywało równomiernie aż do ostatniego kęsa. Jak się nie uda i ostatni kęs nie będzie zawierał np. ziemniaczków, mięska i surówki – nie jem.
*Odróżniam skarpetkę prawą od lewej. Kiedy maluję rzęsy, rozchylam usta. Jadąc autobusem wyobrażam sobie mur, bo wkręcam sobie, że ktoś czyta w moich myślach.
*To co wy tutaj piszecie, to jest pikuś w porównaniu z tym, co robi moja matka. Często ma problemy z zaśnięciem (dodam, że mieszkamy w domu jednorodzinnym) i jak w nocy jest rosa czy lekki deszcz i słychać, jak woda w rynnach kapie, matka wstaje w nocy i wtyka do rynien mopy (tzn. tę szczotkę do mycia podłogi na kiju), by nie było słychać; nie mówiąc już o tym, że jak wieczorem jakiś owad jej wpadnie do pokoju i zacznie bzzzyczeć, jest skazany na armageddon.
*Jeśli ktoś obcy w tłumie przypadkowo mnie dotknie, koniecznie muszę dotknąć kogoś innego, by... no właśnie, nie wiem, po co?
*Uwielbiam moje stopy. Codziennie wieczorem się im przyglądam.
*Nie usnę w innej pozycji, niż jakbym w trumnie leżał.
*Guziki na poduszce do dołu, koniecznie!
*Jak jem obiad, zawsze najpierw zjadam surówkę, a na końcu to, co najbardziej lubię. Gryzę wszystkie długopisy, papierki po cukierkach, gumki, zakrętki od butelek itd. (najlepsze są zakrętki – jak już się je zmiękczy, można je długo żuć jak gumę).
*Najpierw ziemniaki i sałatka, a potem delektowanie się schabowym.

Kupię dom od radnego

w cenie deklarowanej w oświadczeniu majątkowym

KONTAKT W REDAKCJI

PLUSY

MINUSY

2006

QN*IK | JAK MINĄŁ ROK?

Anno Domini 2006 przeminął bezpowrotnie i choć nie można powiedzieć, by zawiódł, pewnie nikt za nim tęsknić nie będzie. Wszak 2007 bez wątpienia będzie nieporównywalnie lepszy!

Od sylwestra trochę już czasu minęło, dlatego z czystym umysłem i bez niepotrzebnych emocji można spojrzeć wstecz i krótko podsumować to, co przyniósł nam ubiegły rok. Dobór haseł jest oczywiście subiektywny i bez wątpienia niepełny. Starałem się skoncentrować na wydarzeniach, które w jakiś sposób bezpośrednio dotyczą graczy (póki co trudno powiedzieć na przykład, co wyniknie z faktu, że ATI zostało kupione przez AMD za 5,4 mld dolarów – fakty i hipotezy na ten temat znajdziesz na s. 134).

Tani rok

Co prawda, obniżki cen sprzętu i polepszenie jego osiągów to zjawisko charakterystyczne dla ostatnich kilku(dziesięciu) lat, ale zdaje się, że w 2006 roku niektóre gałęzie elektronicznej rozgrywki upowszechniały się szybciej niż ostatnio. Szczególną rewolucję przeżyły przenośne odtwarzacze MP3, które jeszcze niedawno były zabawkami dla bogaczy (patrz choćby Retro Action w tym Gamewalkerze), dziś zaś niemal każdy może sobie na nie pozwolić – **w 2006 roku ceny spadły o ponad połowę!** Coraz popularniejsza robi się również telewizja cyfrowa i odbiorniki potrafiące wyświetlić obraz w wysokiej rozdzielczości. Dziś 32-calowy panel LCD czy jeszcze większa plazma to znacznie mniejszy wydatek niż rok temu – i choć wciąż kwoty idą w tysiące złotych, tendencja spadkowa się utrzymuje i póki co nie zanosi się, by miało się to zmienić. Z bardziej związanych z komputerami urządzeń warto wspomnieć o monitorach LCD, które tanieją i zarazem upowszechniają bardzo wygodny standard panoramiczny (vide strona 118). Dość powiedzieć, że ekrany ciekłokrystaliczne mają u nas w redakcji coraz mniej przeciwników, co więcej – nawet nasze DTP przeniosło się całkowicie na panoramiczne LCD-ki (co prawda za kilka tysięcy złotych każdy, ale zawsze)!

Microsoft w Polsce

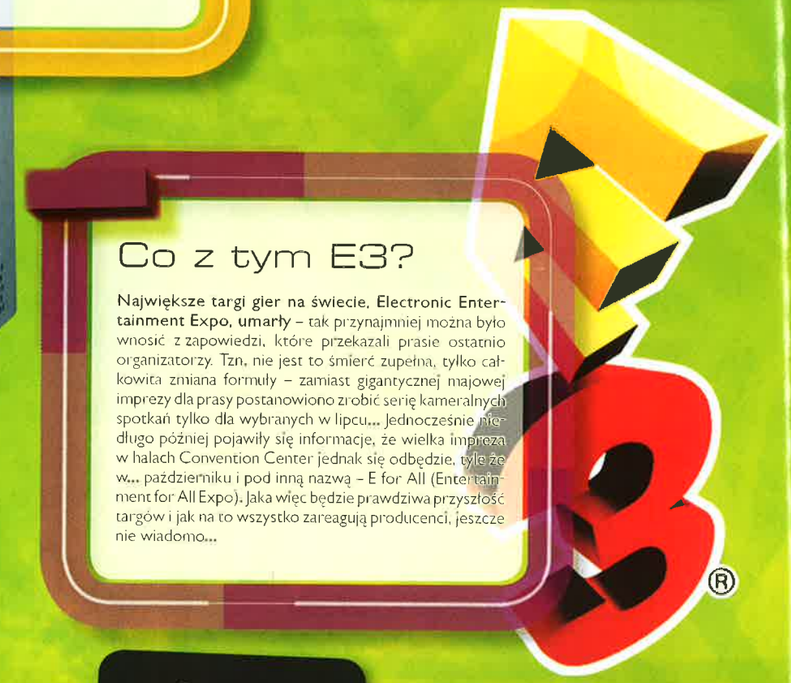
Do tej pory producent systemu Windows traktował polski rynek bardzo po macoszemu. Pierwsza konsola koncernu z Redmond w ogóle oficjalnie nie pojawiła się w Polsce, druga zaś przez cały rok zdobywała zachodnie rynki, zanim oficjalnie ujrzała Wisłę. Warto było czekać, bo **Microsoft wszedł na nasz rynek wyjątkowo ostro** – pozwolił na kupienie X360 na raty z bardzo korzystnym oprocentowaniem, a także wydał kilka gier w cenach, które nie powodują całkowitego spustoszenia portfela. Co ważniejsze, zapowiada też wypuszczanie tytułów zlokalizowanych. To dobra wiadomość nie tylko dla tych, którzy nie znają angielskiego – dzięki spolszczaniu gier będzie można znacząco obniżyć ich ceny, by dostosować je do naszego rynku (już teraz można kupić gry za niewiele więcej niż 100 zł). Czy jednak tylko konsolowcy mają się z czego cieszyć?

...i na świecie

Na szczęście niekoniecznie, 2006 rok był raczej dla Microsoftu dość senny, zaś hucznie zapowiadane wsparcie dla gier i logo Games for Windows nie było zbyt widoczne. Powodem tego jest jednak fakt, że wszystkie siły koncentrowane były na nowym systemie Windows, Vista lada dzień trafi do sklepów i na nasze twarde dyski, a wraz z nią **powinniśmy zauważyć znaczne poprawienie relacji pecet – Xbox 360** (tworzenie gier jednocześnie na obie platformy ma być znacznie łatwiejsze). Patrząc na aktywność polskiej sekcji Microsoftu można też liczyć na to, że bardziej ludzko podejdzie ona do dystrybucji systemu operacyjnego.

Co z tym E3?

Największe targi gier na świecie, Electronic Entertainment Expo, umarły – tak przynajmniej można było wnosić z zapowiedzi, które przekazali prasie ostatnio organizatorzy. Tzn. nie jest to śmierć zupełna, tylko całkowita zmiana formuły – zamiast gigantycznej majowej imprezy dla prasy postanowiono zrobić serię kameralnych spotkań tylko dla wybranych w lipcu... Jednocześnie niedługo później pojawiły się informacje, że wielka impreza w halach Convention Center jednak się odbędzie, tyle że w... październiku i pod inną nazwą – E for All (Entertainment for All Expo). Jaka więc będzie prawdziwa przyszłość targów i jak na to wszystko zareagują producenci, jeszcze nie wiadomo...



Ceny gier

Wbrew wszelkim regułom i inflacji, **ceny gier od lat nie tylko nie wzrastają, ale nawet maleją.** Nic dziwnego – to właśnie na przeróżnych tanich seriach polscy dystrybutorzy robią największe pieniądze. Dość powiedzieć, że Cenega w ciągu ledwie pół roku (!) sprzedała 500 000 (słownie: pół miliona!) gier z Kolekcji Klasyki, a CD Projekt zbliża się ze swoją eXtra Klasyką do miliona rocznie (ogólnie obrót CDP to 72 mln złotych – wydawca sprzedał 2,5 miliona pudełek z grami!). W ogóle zdaje się, że wraz ze wzrostem płac w Polsce i świadomości graczy **coraz więcej ludzi kupuje oryginalne wersje.** Zachęcani jesteśmy **coraz częściej** różnymi klubami (Klub Gracza Cenegi, w którym punkty można wymienić na sprzęt czy możliwość korzystania z Wirtualnych Pieniędzy i dożywotnia gwarancja na gry CD Projektu) i programami lojalnościowymi (np. ciekawa akcja kup trzy gry z taniej serii – dostaniesz pendrive'a gratis). Co więcej, wielu nie wystarczają już zwyczajne pudełka, często są gotowi zapłacić więcej za limitowane edycje kolekcjonerskie, które również dystrybutorom schodziły właściwie co do sztuki. (Stąd też nowy kącik w CDA o takich wersjach.) To ze wszech miar dobra wiadomość – im większy popyt, tym ciekawiej wydane i tańsze gry!

Platynowa Kolekcja

Internet (globalnie)

Jeszcze niedawno wydawało się, że epoka darmowego Internetu skończyła się nieodwołalnie, teraz zaś trzeba będzie za wszystko płacić – oczywiście dodatkowo, pomijając konieczność uiszczania należności dostawcy. Tymczasem w ubiegłym roku bardzo intensywnie postępowała kolejna rewolucja, zaś globalna Sieć przeżywała drugą młodość. Wszystko dzięki **coraz powszechniejszym i lepiej działającym bezpłatnym usługom**, takim jak osławiony YouTube (wchłonięty ostatnio przez Google'a), MySpace, Wikipedia czy setki miejsc, w których można darmowo archiwizować zdjęcia i pliki. Póki co te gigantyczne serwisy przynoszą raczej straty – więc z pewnym niepokojem patrzymy w przyszłość. Czy te tysiące przepotężnych serwerów uda się utrzymać tylko za małe tekstowe reklamy?...

Internet (lokalnie)

Tu problem jest jeden, niestety zasadniczy. Ceny – poza dużymi miastami są spore problemy z dostępem do Sieci, a **bardzo droga TPSA wciąż pozostaje największym polskim dostawcą.** Na szczęście w tej dziedzinie wiele się zmienia i można mieć nadzieję, że 2007 rok przyniesie poważne zmiany. Telekomunikacja ma coraz większe problemy z UKE (Urzędem Komunikacji Elektronicznej), który w końcu pewnie wymusi na niej rozdzielenie abonamentu i Neostrady bez konieczności płacenia absurdalnych kwot za „utrzymanie łącza". Sporo też dzieje się z Internetem bezprzewodowym – sieci komórkowe oferują (co prawda, głównie dla laptopiarzy) zasięg w całej Polsce, w dodatku prędkości powoli zaczynają dochodzić i przekraczać bardzo satysfakcjonujący poziom 1 Mbit na sekundę. Póki co usługa nie działa dobrze poza dużymi miastami i ze względu na opóźnienia na pewno nie nadaje się do grania w Sieci w coś innego niż szachy – ale tendencja jest bardzo pozytywna.

Rok konsol

2006 zapisze się w historii gier najpewniej jako czas, w którym zadebiutowały nextgenowe konsole. Choć X360 pojawił się pod koniec 2005, a PS3 ujrzało światło dzienne tylko w symbolicznej liczbie egzemplarzy, to właśnie dopiero niedawno zaczął się największy pojedynek między Sony, Microsoftem i Nintendo. **Trudno wyrokować, kto tu wygra – na pewno najlepiej dla nas, pececiarzy, byłoby,** gdyby z tej wojny zwycięsko wyszedł producent Windows, gdyż jemu **najbliżej jest do blaszaków i ma największy interes w tworzeniu konwersji. Nie jest to wykluczone – Xbox jest już obecny na rynku** od dłuższego czasu, oferuje konkurencyjną cenę, kilka bardzo dobrych tytułów oraz przede wszystkim – jest dostępny na rynku w dużej liczbie egzemplarzy, czego o konkurentach powiedzieć nie można.

Zmierzch DVD?

Choć bardzo trudno w to uwierzyć, **płyty DVD, które dopiero ostatnio stały się jedynym nośnikiem dodawanym do CDA, mają już... 10 lat!** Oczywiście w 1996 nie były jeszcze dostępne w powszechnej sprzedaży, ale konstrukcja była już wówczas gotowa. Powoli staje się więc jasne, że poczciwe diwidiki za jakiś czas zaczną być wypierane przez znacznie pojemniejsze płyty HD DVD lub Blu-ray, które mogą **pomieścić od 30 do nawet 200 GB! Czy to oznacza, że tanie jak barszcz nośniki DVD odejdą do lamusa?** Oczywiście nie – i to nie tylko ze względu na ich powszechność. Dziś po prostu nikt tak naprawdę nie potrzebuje aż tylu gigabajtów – jedynym ich sensownym zastosowaniem jest nagranie nieskompresowanego filmu w bardzo wysokiej rozdzielczości z kilkoma ścieżkami audio. Twórcy gier zwyczajnie takich pojemności nie są w stanie dziś – bez sztucznego wypychania – wykorzystać. Ale za parę lat...

Co nowego w grach?

Gdy dobrze przeanalizować tytuły, okazuje się, że nie ma wśród nich żadnego, który stanowić będzie punkt odniesienia przez dłuższy czas. W ogóle przez ostatnie trzy lata zaginęła bardzo korzystna zależność: nowy FPS = nowy silnik = rewolucja graficzna. Tak naprawdę od czasu Far Cry'a nie ukazało się zupełnie nic, co zmieniłoby oblicze **grafiki. Przypominam, że dzieło firmy Crytek zostało wydane w marcu... A.D. 2003. (Wyjątkiem jest Oblivion, ale** to mimo wszystko gra dość hermetyczna.) Niestety miniony rok nie przyniósł nie tylko żadnego nowego i godnego większej uwagi silnika (o UE3 za chwilę), ale również nie pojawił się tak naprawdę żaden świetny FPS pokroju Half-Life'a 2 czy nawet kolejnego Dooma. Problemem jest też w ogóle liczba nowych gier, których na PC wychodzi coraz mniej. Pewnym światełkiem w tunelu jest Unreal Engine 3. W 2006 roku wyszły tylko dwa korzystające z niego tytuły (recenzowany w ubiegłym numerze Roboblitz oraz Rainbow Six: Vegas, o którym możecie poczytać w tym CDA) i choć oczywiście oferują one grafikę jak najbardziej ładną, nextgenową, to jednak o jakiejkolwiek rewolucji mowy być nie może. Cóż – pozostaje mieć nadzieję, że **w silniku tkwi potencjał, który zostanie wykorzystany dopiero po premierze DirectX10. Ale więcej o grach** przeczytać możecie na kolejnych stronach... **|CDA|**

PLUSY I MINUSY 2006: GRY

GEM (& AL & Q) | 13 SZCZĘŚLIWYCH I 7 PECHOWYCH

Mimo dość minorowych nastrojów – niby, że w 2006 gierkowo raczej cienko było – wyszło na to, że częściej byliśmy zaskakiwani przyjemnie niż niemiło. Co zaraz w podsumowaniu ujrzycie.

Ale na początek ustalmy zasady: **omawiane będą gry recenzowane w numerach 01/2006 do 13/2006** – a więc te, które trafiały w wasze ręce od stycznia do grudnia ubiegłego roku. **Kolejność gier nie ma ŻADNEGO znaczenia**, nie bawiliśmy się w klasyfikacje typu „ta gra zaskoczyła nas milej niż tamta". Po prostu mówimy o tych tytułach, które wzbudziły w nas silne emocje: tak pozytywne, jak i negatywne. To, która gra z tego zestawu jest bardziej albo badziewniejsza, już niech każdy oceni samodzielnie. Naturalnie można się kłócić, czemu gra X jest tu, a nie ma gry Y – wiadomym jest, nikt nigdy nie sporządzi takiego zestawienia, które w pełni usatysfakcjonuje każdego z was – sami nie mogliśmy dojść do zgody przy niektórych tytułach. Tu macie zatem uśrednione redakcyjne typy (od redakcyjnych typów), możecie się z nimi zgodzić albo i nie. **Tak czy inaczej to tylko zabawa.**

Wyjaśnimy też rzecz ważną – **to nie jest wyliczanka „debeściaków" roku i największych kaszan.** Raczej gier, które dały nam sporo więcej niż po nich oczekiwaliśmy (*), oraz tych, które typowaliśmy po cichu na hity, ale one nie sprostały wyzwaniu (co nie oznacza, że tym samym są do niczego. To raczej jak Małysz, który zajmuje miejsce pod koniec pierwszej dziesiątki. Bardzo dobry wynik, ale... no właśnie. Marzyło się nam podium). Zatem nie znajdziecie tu gier typu Gothic 3 (bo dostaliśmy od niej tyle, ile oczekiwaliśmy), jak i powiedzmy – Ardennes Offensive (bo i nikt nie oczekiwał po niej, że będzie hitem). OK?

(*) Anglicy mają taką ładną definicję, za co się należy ich odpowiednik Krzyża Walecznych. Brzmi ona mniej więcej tak: „Za męstwo znacznie przewyższające to oczekiwane". Otóż to!

Hitman: Blood Money

Blood Money, czyli czwarta gra serii Hitman, zaskoczyła nas głównie poprzez kontrast z wtórną i niewyraźną częścią trzecią. Naturalnie nie ma mowy o żadnej rewolucji – rozwój jest wciąż ewolucyjny, jednak wolność wyboru stylu gry, jaką tym razem mają gracze, jest po prostu niezrównana! W grze istnieje 13 rozbudowanych misji, przy czym w części z nich fani naliczyli, uwaga, 17 sposobów ich egzekucji! Dodatkowo pojawiły się „wypadki losowe", czyli takie „aranżacje" wydarzeń, by sprawiały wrażenie właśnie nieszczęśliwych zbiegów okoliczności! Dzięki nim bezzasadne są obawy dotyczące rzekomego „wypalenia się" duńskich twórców serii, a sama Krwawa Forsa uznana została przez naszego recenzenta za najbardziej nieliniowy i „definitywnie najlepszy ze wszystkich dotychczasowych Hitmanów".

Prey

Prey był dla nas zaskoczeniem już choćby dlatego, że... nikt nie traktował poważnie gry, która pozostawała w produkcji przez ponad 10 lat. Znacznie większa niespodzianką było jednak to, że okazał się prawdziwym powiewem świeżości dla first-person shooterów! I rzeczywiście – Prey, stworzony właściwie od zera przez Human Head Studios na bazie zmodernizowanego i znacznie usprawnionego DOOM 3 engine, to prawdziwa przyjemność dla wszystkich, którzy lubią gry z celownikiem pośrodku ekranu. Innowacje w Preyu zawrzeć można w trzech punktach – grawitacja, portale, ciało astralne. Dwa pierwsze sprawiają, że nigdy nie wiadomo, skąd nadejdzie kolejny atak (uwaga: zmiany grawitacji mogą powodować zaburzenia błędnika). Ostatnia – że rozgrywka nabiera dodatkowego „ducha", a śmierć nie jest równoznaczna z quick-loadem.

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

LEGO Star Wars zaskoczyło nas już przy okazji części pierwszej – tym, że przez wielu graczy było zupełnie poważnie nazywane najlepszą grą z uniwersum Gwiezdnych Wojen ostatnich lat. The Original Trilogy zaś jest jej idealnym sequelem. Idealnym, tj. takim, w którym poprawiono wszystko, co było do poprawienia, a jednocześnie powstrzymano się od ingerencji w to, co było dobre już wcześniej. Dlatego właśnie LEGO Star Wars II jednocześnie pozostaje i staje się na nowo fantastyczną wyprawą w złożony z klocków LEGO świat Star Wars – tym razem tworzony w oparciu jedynie o właściwą Trylogię – tę z numerami IV-VI. Naturalnie cały ten „kultowy" materiał źródłowy, te wszystkie X-Wingi i Vaderów potraktowano z wyraźnym przymrużeniem oka, jednak, możecie nam wierzyć, to tylko dodaje jej polotu.

Warhammer: Mark of Chaos

Warhammer: Mark of Chaos budzi mieszane uczucia. Z jednej strony, mając wciąż w pamięci rozmach choćby pokrewnego Dawn of War, można było po adaptacji Warhammera Fantasy Battle oczekiwać więcej. Nie da się też ukryć, że nie mogła się podobać jej premierowa wersja, która pozbawiona została części specyficznych dla figurkowego oryginału zasad, a przez to straciła swą taktyczną głębię. Z drugiej strony jednak – i to jest naprawdę zadziwiające – jej debiutujący na rynku PC producent, Namco, wciąż zamierza uczynić z niej wiekopomne wydarzenie i każdy kolejny patch zbliża ją do ideału gier taktycznych. Dzięki temu zaś, a to już kompletna niespodzianka – to jedna z nielicznych gier, które podobają się tym bardziej, im dłużej się w nie gra. Miejmy nadzieję, że stan się utrzyma przynajmniej do Mark of Chaos 2.

Commandos: Strike Force

Commandos Strike Force to rzeczywiście zupełnie nowi, zupełnie inni Komandosi. Nie twierdzimy przy tym, że to jedna z najlepszych gier ubiegłego roku – przeciwnie, zarówno treść, jak i – zwłaszcza – forma aż proszą się o kolejne modernizacje. Uważamy jednak Commandos: Strike Force za najbardziej udaną konwersję międzygatunkową, jakich świadkami byliśmy w 2006. Aż dziwne, gdyż wszystkie inne próby przerobienia gier z takich, w których głównie się myśli, na takie, w których głównie się działa, uważamy zwykle za zbrodnię. W tym jednak przypadku niezbyt ostatnio atrakcyjna „strategia" zmieniła się w całkiem niezłego taktycznego shootera. Jednocześnie, co ważne, dzięki trzem znanym już komandosom to wciąż Commandos, tyle że – naszym zdaniem – lepsze niż Commandos 2 i 3 razem wzięte...

Company of Heroes

Spójrzmy prawdzie w oczy: naprawdę zadziwiające w Company of Heroes jest to, że choć nie zaskakuje niczym naprawdę nowym, jest zdumiewająco grywalna zarówno w kampanii single player, jak i – zwłaszcza – rozgrywkach multiplayer. Na ten stan składa się wiele czynników, m.in. Essence engine uzupełniony Havokiem, znakomita AI wreszcie nieanonimowych sprzymierzeńców i wrogów czy znakomity system dynamicznych uszkodzeń i osłon. Ten najważniejszy wśród nich, bez którego wszystkie inne nie miałyby znaczenia, brzmi: Relic. Tylko ci twórcy, autorzy serii Homeworld i Warhammer 40,000: Dawn of War, mają tak wielki talent, by z wojennego RTS-a stworzyć dzieło, którego rozmach, ale i realizm przywodzą na myśl przynajmniej Call of Duty 2, jeśli nie „Kompanię braci" i „Szeregowca Ryana"!...

Prince of Persia: The Two Thrones

W przypadku trzeciej gry serii Prince of Persia nagięliśmy, przyznaję, nieco kryteria, jakimi kierowaliśmy się przy doborze kandydatów na naszą listę. To zaś dlatego, że The Two Thrones nie zaskoczyła nas wcale, jeśli chodzi o nieodmiennie wysoki poziom przygód perskiego księcia. Z uznaniem natomiast patrzymy na styl, w jakim koniec wieńczy dzieło trylogii. Przypomnijmy całość: Piaski Czasu – najbardziej bodaj udany come-back spośród wszystkich legendarnych 8-bitówek. Rok później premiera Duszy Wojownika i kompletna zmiana stylu z baśni w koszmar. Wreszcie – rok temu – konsekwentnie jeszcze bardziej mroczne i jeszcze bardziej krwawe Dwa Trony, a w nich dwóch księciów, wyścigi rydwanów, speed kille i – uwaga! – daggertail. Trzy różne treści, trzy różne formy, jedna niezrównana jakość.

Tomb Raider: Legend

Wielki powrót jednej z uznanych cyfrowych ikon popkultury, prawdziwej legendy gier komputerowych – Lary Croft. I równie wielkie zaskoczenie dla nas, którzy jak większość chyba miłośników platformówek pogodzili się już z jej ostatecznym upadkiem, jaki dokonał się w Aniele Ciemności. Tymczasem kiedy zdawało się już, że nikt i nic nie jest już w stanie ocalić Lary przed zapomnieniem, Eidos zdecydował się wyrwać ją z łap złowrogiego Core Design i przekazać pod opiekę twórcom serii Legacy of Kain – studiu Crystal Dynamics. Resztę już wiecie – wyszła gra Legenda, niekoniecznie przełom na miarę pierwszego Tomb Raidera, niemniej platformówka rzeczywiście godna uwagi. I tylko pytanie – czym zaskoczą nas twórcy w Lara Croft: Tomb Raider – 10th Anniversary...

Need for Speed: Most Wanted

Prawdopodobnie najlepsza pecetowa zręcznościówka z samochodami w rolach głównych na świecie. Trudno nie być pozytywnie zaskoczonym, gdy po co najwyżej poprawnym Undergroundzie 2 otrzymujemy grę tak dobrą, tak szybką i tak ładną jak Most Wanted. Weźmy na przykład model jazdy – ani wcześniej, ani później, z jednym jedynym wyjątkiem dla Porsche 2000, nie było w całej serii Need for Speed gry, w której byłby tak dobry! Żadna z wcześniejszych też nie była tak widowiskowa przy zachowaniu niemal fotograficznej jakości grafiki. Pewnie, że za „fabułę", „fajność" i problemy z trybem online należy się grze przynajmniej mandat i kilka punktów karnych, z drugiej strony – nie ma jak Most Wanted.

Splinter Cell: Double Agent

Przyznam, że wciąż trudno mi mówić o zawodzie, jaki sprawił mi Double Agent – najnowsza i jeśli tendencja zniżkowa ma się utrzymać, lepiej może, żeby ostatnia część serii Splinter Cell. Trudno nie tylko dlatego, że wciąż jeszcze pamiętam zachwyt, tak, to był autentyczny zachwyt, jaki towarzyszył zgłębianiu sekretów pierwszej z nich. Ciągle też pamiętam satysfakcję, jaką napawało mnie kończenie kolejnych misji bez jednego wystrzału w Pandora Tomorrow i Chaos Theory. I nieodmiennie zastanawiam się, czym kierował się Ubisoft zmieniając całkowicie sprawdzoną formułę, gdyż zawiódł całkowicie. Przeniesienie akcji w dzień, binarny system krycia się w cieniach, przedziwny system podwójnej lojalności i... jak sam proroczo pisałem w Temacie Numeru 03/06: „czas Splinter Cell przeminął" (wraz z Chaos Theory).

Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade

Dark Crusade, drugie oficjalne rozszerzenie Warhammera 40,000: Dawn of War – zaskoczyło nas najpierw wraz z wieścią, że ten pełny, samodzielny, zawierający wszystkie elementy poprzednich gier serii produkt wydany zostanie w cenie dodatku. Drugie zaskoczenie nadeszło już z nim samym, kiedy okazało się (wcześniej mieliśmy okazję poznać „relicko-epicką" Company of Heroes), że w nasze ręce trafia gra naprawdę nadzwyczajna! Naturalnie nie można w przypadku Dark Crusade mówić o jakimś szczególnym rozmachu graficznym, jednak jeśli o treść idzie, jest bezkonkurencyjna! Sprawdźcie – 7 naprawdę zróżnicowanych armii w grze, która pozostaje oficjalną dyscypliną World Cyber Games! Nie ma wątpliwości: lepsza od Dawn of War może być tylko Dawn of War 2.

Scarface

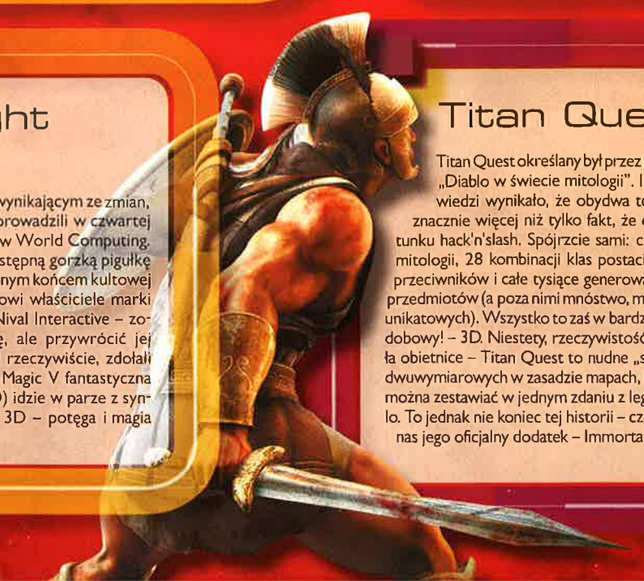
Miał to być hit, który wskrzesiłby Tony'ego Montanę – tak dosłownie, jak i w przenośni. Szeroko zakrojona kampania reklamowa, przyciągnięcie całego mnóstwa gwiazd (zwłaszcza muzycznych) oraz przede wszystkim przekonanie Ala Pacino, by zgodził się na wykorzystanie swojego wizerunku w grze (nie udało się to nawet Electronic Arts przy okazji Ojca chrzestnego!). Zapowiadało się na tytuł naprawdę ogromny, tymczasem po premierze okazało się, że to tylko średnio udany klon GTA. Wszystko było nie takie, jakie być powinno: sterowanie nie zostało wystarczająco dobrze przystosowane do pecetowych kontrolerów, animacja była tragicznie słaba, zaś grafika prezentowała poziom sprzed kilku lat (ale już wymagania sprzętowe były bardzo wysokie!). Kilka dobrych pomysłów zginęło zaś w ogólnej przeciętności tytułu. Żal może nie byłby tak duży, gdyby nie licencja, na której powstała gra. Wszak szlachectwo zobowiązuje...

Star Wars: Empire at War

Powiedzcie sami, czy można wymyślić większą niespodziankę: strategia w świecie Star Wars, w którą grać mogą nie tylko fanatyczni wyznawcy George'a Lucasa! Bez wątpienia nie: po rozczarowujących Force Commander i Galactic Battlegrounds zdawało się, że po klątwie, jaką obłożone zostały tego typu przedsięwzięcia, nikomu nie będzie dane Dowodzić & Podbijać (zbieżność nieprzypadkowa) w świecie Gwiezdnych Wojen. Tymczasem cud się zdarzył i dokonali go... właśnie weterani z Westwood, tworzący obecnie pod nazwą Petroglyph. Ich dzieło zaś nie tylko pozwala walczyć na powierzchni planet, ale także przenosi potyczki w kosmos (niestety, wbrew pozorom tylko w 2D) i spina je na poziomie – przyjmijmy – galaktycznym, tworząc z Empire at War niemal 4X (eXplore-eXpand-eXploit-eXterminate)!

Heroes of Might and Magic V

Ta historia rozpoczęła się rozczarowaniem wynikającym ze zmian, jakie w serii Heroes of Might and Magic wprowadzili w czwartej części jej pierwotni twórcy – duet 3DO-New World Computing. Niedługo po tym przyszło nam przełknąć następną gorzką pigułkę związaną z ich bankructwem i prawdopodobnym końcem kultowej serii. Wreszcie jednak los się odwrócił i nowi właściciele marki – Ubisoft oraz wybrani przezeń twórcy z Nival Interactive – zobowiązali się nie tylko wskrzesić legendę, ale przywrócić jej świetność Heroes of Might and Magic III. I rzeczywiście, zdołali spełnić obietnicę i w Heroes of Might and Magic V fantastyczna oprawa graficzna (wreszcie autentyczne 3D) idzie w parze z syndromem „jeszcze jednej tury". HoMM3 w 3D – potęga i magia w jednym wspaniałym dziele!



Titan Quest

Titan Quest określany był przez jego twórców mianem „Diablo w świecie mitologii". I rzeczywiście, z zapowiedzi wynikało, że obydwa te tytuły łączyć będzie znacznie więcej niż tylko fakt, że obydwa należą do gatunku hack'n'slash. Spójrzcie sami: cztery światy czterech mitologii, 28 kombinacji klas postaci, ok. 1000 rodzajów przeciwników i całe tysiące generowanych na poły losowo przedmiotów (a poza nimi mnóstwo, mnóstwo przedmiotów unikatowych). Wszystko to zaś w bardzo dobrym – pełny cykl dobowy! – 3D. Niestety, rzeczywistość szybko zweryfikowała obietnice – Titan Quest to nudne „siekanie & rąbanie" na dwuwymiarowych w zasadzie mapach, którego po prostu nie można zestawiać w jednym zdaniu z legendą gatunku – Diablo. To jednak nie koniec tej historii – czekamy, czym zaskoczy nas jego oficjalny dodatek – Immortal Throne.

SpellForce 2: Shadow Wars

SpellForce 2: Shadow Wars to nie jedno, lecz dwa zaskoczenia. Pierwsze nadzwyczaj przyjemne: to hybryda RPG i RTS, w której elementy każdego z gatunków nie tylko nie przeszkadzają sobie nawzajem, ale współistniejąc tworzą niepowtarzalnie atrakcyjną całość. Rzeczywistość Shadow Wars jednak zdołała przebić nasze wybujałe, wynikające z faktu, że to trzecia część serii, oczekiwania. Setki questów, świetny, przypominający nieco Dungeon Siege'a, system rozwoju postaci, mnóstwo, mnóstwo unikatowych przedmiotów wystarczają, by stworzyć dobre RPG. Naprawdę niezwykła kampania single player i aż trzy strony konfliktu to aż nazbyt wiele jak na RTS! I tylko też dziwi nas nieco mniej przyjemna niespodzianka – zaskakująco mała liczba graczy chętnych, by poznać świat Shadow Wars.

Ojciec Chrzestny – Gra

Postawmy sprawę jasno – to przedsięwzięcie Electronic Arts po prostu nie mogło się powieść. Z jednej prostej przyczyny: nie sposób stworzyć egranizacji największego bodaj dzieła Francisa Forda Copolli, która godna byłaby miana „Ojca chrzestnego"... Dlatego też w stosunku do niej mieliśmy niewielkie oczekiwania. Mimo to zaskoczeniem in minus okazał się fakt, że EA nawet nie próbowało wznieść się na wyżyny i poprzestało na dobrzej zrobionej, i owszem, nawet grywalnej, ale mimo wszystko wyłącznie zręcznościówki, której klimat w niczym nie przypominał filmowego arcydzieła. Za tę bezduszność i rozmienienie na drobne skrytykowana została zresztą przez samego Francisa Forda! Innymi słowy: jeśli chodzi o adaptację „Ojca chrzestnego", to... starenka Mafia: City of Lost Haven pozostaje bezkonkurencyjna!

Need for Speed: Carbon

Najnowsza, jednak niekoniecznie najlepsza część serii Need for Speed. Zapowiadano parę rewolucji i wielkich come-backów, a wyszło... bardzo tak sobie. Rewolucja okazała się tylko kosmetyką, zaś największą zmianę można określić słowami „odpicuj mi brykę, ziooooom". Po bardzo dobrym Most Wanted 2 doczekaliśmy się bowiem gry adresowanej do dwunastolatków, do których najwidoczniej zalicza się także AI, bo z jego oceną zupełnie się nie zgadzam. Jak można było tak wyróżnić grę, w której głuchnie się od ciągłego (i bezsensownego) pisku opon? Jak można było przejść do porządku dziennego nad dwoma modelami jazdy, z których ten używany w drifcie jest jeszcze bardziej absurdalny niż znany z wyścigów? Tłumaczy go tylko fakt, że nie grał wcześniej w Most Wanted, a Carbona odpalał na mocnym kompie, dzięki czemu grał na pełnych detalach, a wtedy to wszystko chociaż ładnie wygląda. Choć i z tym można polemizować, bo zmiany zaszły głównie w liczbie wodotrysków... W sumie o ostatnim NFS-ie najlepiej więc zapomnieć, zwłaszcza że Test Drive Unlimited – już za parę dni.

Condemned: Criminal Origins

Interaktywny thriller z elementami horroru, grozy, gore, mający ambicję zostać komputerowym odpowiednikiem „Milczenia owiec". Z mało którą grą redakcyjni miłośnicy ciężkich klimatów wiązali tak duże nadzieje. Istniał szereg powodów, dla których liczyliśmy, że Condemned będzie dziełem, jakiego wcześniej nie widzieliśmy. Mroczny nastrój, tajemnicza fabuła, w której gracz wcielał się w agenta FBI, specjalistę od seryjnych morderców, nieunikanie mocnych scen – choć bez epatowania niepotrzebną brutalnością. To wszystko plus znakomita oprawa graficzna mogło się podobać – zwłaszcza dojrzałym (co nie jest tożsame z „dorosłymi") graczom. Problem polegał na tym, że znakomity klimat szybko ustępował miejsca znużeniu. Z oryginalnego, trzymającego w napięciu horroru Condemned po kilkunastu minutach przeistaczał się w szablonową, liniową sieczkę, w której wrogów zabijało się nie z pistoletu (amunicji prawie w grze nie było), ale uderzeniami pierwszej z brzegu sztachety. Zamiast „Milczenia owiec" dostaliśmy więc „W Labiryncie", odcinek 274...

Battlefield 2142

Dzieje serii Battlefield uchodzić mogą za wzorcowy proces składający się na politykę wydawniczą Electronic Arts. Wszystko rozpoczęło się triumfem Battlefielda 1942, znakomitego shootera online stworzonego przez szwedzkie Digital Illusions. Kolejne kroki miały już tylko na uwadze pospieszne zdyskontowanie sukcesu: przejęcie kontroli nad DICE i masowa produkcja nienadzwyczajnych dodatków i tzw. sequeli, jak Vietnam. Nieco lepsze wrażenie wywarł na nas rozgrywający się współcześnie Battlefield 2. Niestety, kolejna gra serii – Battlefield 2142, ponownie dołuje. Wyraźnie niedopracowana i wymagająca nieustannego patchowania przypomina bardziej mod niż samodzielny projekt wart, uwaga, 140 zł! Do tego dochodzą zaś ściągane z Internetu reklamy i... spyware, rejestrujący zachowania graczy! Strach pomyśleć, co będzie dalej. |CDA|

Sprzęt roku 2006

OTO KOLEJNA ODSŁONA KONKURSU NA SPRZĘT ROKU!

MINĘŁO JUŻ...

13 numerów CD-Action, w których opisaliśmy przetestowane przez nas sprzęty, podzespoły i akcesoria komputerowe. Część z nich otrzymało rekomendacje redaktorów w kategoriach Power, Eco, a nawet Dodatki. Zebraliśmy je wszystkie i przedstawiamy na najbliższych kilku stronach, wraz z uzasadnieniami wyborów oraz kategoriami, w jakich otrzymały rekomendacje. Dzięki temu nie będziecie zmuszeni wertować archiwalnych numerów, by móc zagłosować za pomocą SMS-ów na jeden z wybranych przez siebie produktów. Licząc na wasze zaangażowanie, postanowiliśmy uhonorować głosujących poprzez wylosowanie spośród wszystkich numerów, z których wysyłane będą SMS-y, jednego, którego właściciel otrzyma specjalną nagrodę! A jaka ona będzie? Zajrzyjcie do ramki umieszczonej na końcu zestawienia. Zaręczam, że warto wziąć udział w zabawie. Na nieszczęście ani my, ani nasze rodziny nie mogą uczestniczyć w tym głosowaniu...

01 Nvidia GeForce 7800 GTX 512

STYCZEŃ | S. 135

Wyróżnienie za potężną wydajność i dobrze przemyślany oraz zaprojektowany system chłodzenia.

02 Philips DVDR1648P

STYCZEŃ | S. 136

Za świetne połączenie nowoczesnych technologii z przystępną ceną urządzenia.

03 Microsoft Natural Keyboard 4000

STYCZEŃ | S. 138

Za ergonomię.

04 Manta Emperor Recorder

STYCZEŃ | S. 139

Za bardzo duże możliwości pracy z nośnikami i zawartymi na nich danymi oraz w miarę przystępną cenę.

05 Saitek Cyborg Evo Wireless

LUTY | S. 130

Za ergonomię i możliwość zabawy nieskrępowanej przewodami.

06 MSI MegaView 588

MARZEC | S. 128

Za satysfakcjonujące możliwości przy najniższej na rynku cenie.

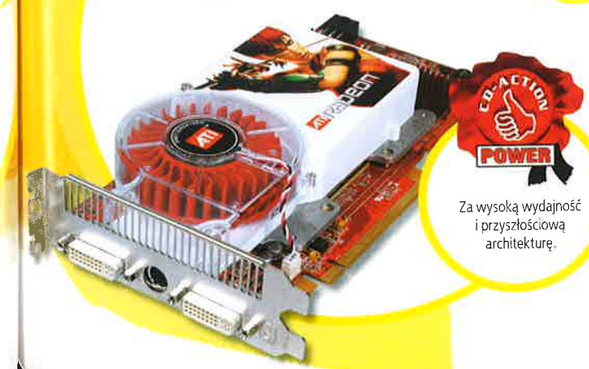
07 Sapphire Radeon X1900 XTX

MARZEC | S. 130

Za wysoką wydajność i przyszłościową architekturę.

08 Club Radeon X1900 XTX

MARZEC | S. 131



Za wysoką wydajność i przyszłościową architekturę.

09 WD Raptor 150 GB

MARZEC | S. 138

Za najwyższą wydajność spośród testowanych przez nas dysków twardych.

Sprzęt roku 2006

10 Genius Look 312P

KWIECIEŃ | S. 127

DODATEK

Wyróżnienie za świetny pomysł z opakowaniem kamerki w pluszaka.

11 Wiwa 128

MAJ | S. 133

ECO

Za bardzo wysoką funkcjonalność w niezwykle ekonomicznym wydaniu.

12 Intel Pentium D805

LIPIEC | S. 139

ECO

Za potężne możliwości przetaktowania (zwiększenia wydajności) przy atrakcyjnej cenie.

13 LG GSA-H10N

SIERPIEŃ | S. 140

ECO

Za dobre osiągi przy znakomitej cenie.

14 Titan Amanda (TTC-NP04TZ)

WRZESIEŃ | S. 125

POWER

Za niezwykle dobre właściwości chłodzące i innowacyjność konstrukcji.

15 Intel Core 2 Extreme X6800

WRZESIEŃ | S. 130

POWER

Za potężne możliwości przy znacznym ograniczeniu poboru prądu oraz wydzielanego ciepła.

16 Apollo GP-3080

PAŹDZIERNIK | S. 140

ECO

Za solidne wykonanie oraz bardzo przystępną cenę.

17 ASUS PG191

PAŹDZIERNIK | S. 140

POWER

Za kompleksowe podejście do stworzenia monitora dla gracza i internauty.

18 A4Tech X-750F

LISTOPAD | S. 131

ECO

Za świetne parametry przy bardzo dobrej cenie.

19 Logitech G25

LISTOPAD | S. 133

POWER

Za doskonałą konstrukcję kierownicy oraz wprowadzenie zmiany biegów i sprzęgła jak w prawdziwym samochodzie.

Sprzęt roku 2006

Sapphire Liquid Cooled X1950 XTX Toxic — 20

GRUDZIEŃ | S. 139

CD-ACTION POWER

Za bardzo wysoką wydajność uzyskaną z podkręconego, pojedynczego układu graficznego.

ASUS EN8800GTX — 21

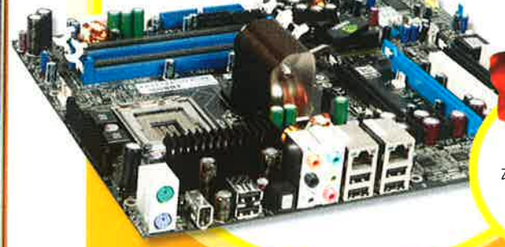
TRZYNASTY | S. 156

CD-ACTION POWER

Za niezwykle wysoki skok wydajności przy utrzymaniu ceny najwydajniejszych do tej pory kart graficznych.

EVGA 122-CK-NF68 — 22

TRZYNASTY | S. 158



CD-ACTION POWER

Za spore możliwości konfiguracyjne i overclockerskie.

Intel Core 2 Extreme QX6700 — 23

TRZYNASTY | S. 158

CD-ACTION POWER

Za wysoką wydajność i przyszłościową architekturę oraz obniżenie poboru mocy w stosunku do poprzednich konstrukcji.

PLEBISCYT CD-ACTION NA NAJLEPSZY PRODUKT ROKU 2006

BIORĄC UDZIAŁ W NASZYM PLEBISCYCIE, MASZ SZANSĘ STAĆ SIĘ WŁAŚCICIELEM SKUTERA YUKIMOTO SHOTGUN 50.

Shotgun 50 ma dynamiczny i oszczędny czterosuwowy silnik, dwunastocalowe koła, przedni tarczowy hamulec, elektryczny wskaźnik poziomu paliwa, elektryczny rozrusznik, pojemny schowek pod siedzeniem i duży kufer z tyłu. Jego nowoczesna linia sprawi, że będziesz się wyróżniał w drodze do pracy i na imprezę. A do tego można go używać bez prawa jazdy.

Sponsorem głównym nagrody jest firma YUKI Polska, importer skuterów marek Mz i quadów WWW.YUKIMOTO.PL

To wy zadecydujecie o tym, który z wyróżnionych przez redakcję produktów otrzyma ten zacny tytuł. Wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Ile produktów nominowanych jest w Plebiscycie CD-Action „Produkt Roku 2006"?

a) 22 b) 24 c) 23

i wybrać sprzęt, który – waszym zdaniem – jest najlepszy wśród nominowanych. Całość wpisujemy według schematu:

CA.PR.X##,

gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe, natomiast ## to numer wybranego produktu.
Odpowiedź wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 19 lutego 2007 r.

PC Format
www.pcformat.pl
| niezbędny | praktyczny | nowoczesny poradnik komputerowy |

- Zawsze 5 pełnych wersji na CD
- Obsługa programów krok po kroku
- Przystępne i praktyczne porady
- Profesjonalne testy i porównania
- Internetowe forum czytelników

Szukaj co miesiąc w kioskach i salonach prasowych

SPIS RZECZY

Monitory panoramiczne
Monitor to ta część zestawu komputerowego, którą wymienia się najrzadziej, warto więc wybrać jak najlepszy model. Jak to zrobić, piszemy na **s. 118**

Newsy, ciekawostki, ploty
Kolejny miesiąc i znów wiele się wydarzyło w sprzęcie – czytaj na **s. 122**

Testy sprzętu
Telefony, kolumny, klawiatury to urządzenia, których testy zaczynamy na **s. 124**

Konfigurator
Comiesięczny przegląd optymalnych konfiguracji sprzętu – tym razem na **s. 128**

Wielka frajda
Po testach X360 i PS3 przyszedł czas na nową, zwariowaną konsolę Nintendo. Chcesz się zabawić? Zajrzyj na **s. 130**

AMD Fusion
Śledzimy konsekwencje połączenia firm AMD i ATI. Szykuje się kolejna komputerowa rewolucja! Piszemy o niej na **s. 134**

XP jak Vista
Czyli jak bez większych wydatków sprawić, by wszyscy koledzy myśleli, że masz już Vistę. W jaki sposób? Wyjaśniamy na **s. 136**

Nie daj się nabrać
...na niewłaściwe procesory. O tym, jakie „serce" wybrać dla nowoczesnego zestawu komputerowego, piszemy na **s. 138**

Monitory panoramiczne

Mike-L | Cóż za piękna panorama!

Od kilku lat lansowana jest moda na telewizory, których kineskopy nie mają klasycznych proporcji 4:3, ale 16:9. Od kilkunastu miesięcy mamy możliwość zakupu ekranów plazmowych o takich proporcjach, a także trochę nowszych konstrukcyjnie LCD TV. W ostatnich miesiącach natomiast pojawiy się nawet monitory komputerowe o proporcjach obrazu 16:10.

Tak jak monitory kineskopowe są nieustannie wypierane przez panele LCD, tak obecnie panuje podsycana przez producentów moda na szerokoekranowe wyświetlacze. Niejednokrotnie widzieliście i słyszeliście hasła głoszące „jedynie słuszną prawdę" o tym, że dzięki panoramicznemu obrazowi możemy otworzyć obok siebie kilka okien, przy pracy z aplikacjami uruchomić dodatkowe zakładki z narzędziami (Photoshop, programy 3D), dokumenty z dwoma arkuszami A4 obok siebie (obecna w niektrych monitorach LCD opcja pivot pozwalała na prezentację całej – ale tylko jednej – strony w pionie na panelach 17-19"), a także efektywnie wykorzystać przy oglądaniu filmów. **Większość z tych rzeczy sprawdza się, ale tyko w przypadku użycia monitorów o przekątnej ekranu wynoszącej 20 i więcej cali**, gdyż przy 17-calowej matrycy i rozdzielczości 1440 x 900 punktów na ekranie widać w rzeczywistości mniej niż na analogicznym monitorze 4:3 (CRT) czy 5:4 (LCD)!

Dopiero 19-calowe urządzenia można wykorzystać efektywnie, choć lepsze są monitory 20-calowe, charakteryzujące się wyższą rozdzielczością – oferują 1680 x 1050 punktów i można na nich bardzo wygodnie pracować nawet z kilkoma aplikacjami. Pozwala to ogarnąć więcej kolumn arkusza kalkulacyjnego czy też pracować efektywnie z nowym systemem operacyjnym Microsoft Vista – kto miał okazję pobawić się choć przez kilka dni wersją beta, wie, że szeroki ekran jest wprost stworzony do tego systemu.

A do grania?

Czy tego typu monitor nadaje się do gier? W pewnych sytuacjach można powiedzieć, że bez problemu, lecz zdarza się, że jednak problemy występują i są identyczne, jak ma to miejsce przy oglądaniu telewizji na ekranach 16:9. Jeśli gra nie obsługuje trybu 16:10 (nie jest w stanie wykorzystać odpowiedniej rozdzielczości – choć coraz więcej tytułów można przełączyć w stosowny tryb panoramiczny), obraz można rozciągnąć do całej powierzchni ekranu (świat wygląda nienaturalnie, bo koło staje się elipsą itd.) albo jest on wyświetlany poprawnie, ale po bokach mamy czarne paski.

Udało nam się ściągnąć do redakcji kilka monitorów w rozmiarach 19-22 cale, aby każdy z redaktorów miał okazję pograć i popracować z aplikacjami oraz grami wyświetlanymi na ich ekranach. Właściwie wszyscy wyrazili aprobatę dla tego trybu pracy, gdyż docenili możliwość operowania na dwóch aplikacjach obok siebie (edytor tekstu i przeglądarka WWW lub komunikator internetowy), a także wygląd gier, gdyż – jak to określił jeden z nich – świat wygląda wtedy bardziej „filmowo". Jednocześnie okazało się, że 19 to jednak trochę mało i **optymalną wielkością jest 20 lub więcej cali**, co pociąga za sobą wyższą rozdzielczość, czyli gra może wymagać lepszej, mocniejszej karty graficznej zdolnej do płynnego wyświetlania obrazu 1680 x 1050. Przy naszych testach kart graficznych są tabelki, w których podajemy szybkość przy 1600 x 1200 punktów – jeśli obraz w niej jest płynny, to znaczy, że karta graficzna „da radę".

Nowe technologie

Zarówno klasyczne monitory LCD, jak i panoramiczne wykonywane są w tej samej technologii. Oczywiście są różne metody tworzenia matryc – TN, IPS, MVA, ale wszystkie wymagają podświetlania lampami. Samsung przedstawił w poprzednim, 2006 roku prototypowe konstrukcje, a obecnie zapowiedział masową produkcję monitorów z matrycami podświetlanymi za pomocą diod LED, tak zwane **LED BLU** (Light Emitting Diode Back Light Unit). Dzięki takiemu rozwiązaniu uzyskano dużą równomierność podświetlenia, sporą jasność i niezły kontrast, a na dodatek dużo lepsze niż przy użyciu lamp fluorescencyjnych odwzorowanie barw. Firma zapowiedziała, że w najbliższych miesiącach będzie się pojawiało coraz więcej monitorów i telewizorów LCD z tego typu podświetleniem. Gdy trafi do nas takie urządzenie, nie omieszkamy go gruntownie sprawdzić.

Matryca 4:3 vs. 16:9

Oto przykład podobnego obrazu wyświetlonego na dwóch monitorach o przekątnej 19", lecz zastosowano tu małą sztuczkę. Rozdzielczość pionowa monitora panoramicznego wynosi 900 punktów w stosunku do 1024 punktów wyświetlacza klasycznego. Dlatego należy przyjmować, że w poziomie faktycznie „widać" więcej, lecz w pionie już niestety nie.

Czy panoramiczne monitory mają sens?

Allor vs. Mike-L

Allor: Jeśli nie brać pod uwagę ograniczeń finansowo-technologicznych, oczywiście panorama ma sens. Przykłady? Choćby możliwość oglądania na ekranie dwóch stron A4, co przydaje się przy edycji tekstu, czy też ograniczenie się do jednej A4, ale za to z oknem przeglądarki obok. Fakt, że w XP obraz panoramiczny wygląda trochę dziwnie, ale w Viście nawet sam system znacznie lepiej prezentuje się właśnie w formacie *wide*. Do tego dochodzą gry, w których niby niewiele się traci, kiedy się gra na tradycyjnych monitorach, ale wystarczy raz zagrać na czymś szerszym, by całkowicie zmienić podejście. Problem tylko w tym, że ograniczenia finansowe jak najbardziej istnieją. W sensownej cenie (czyli – powiedzmy – do około 2000 zł) można obecnie kupić panoramy, które nawet w porównaniu do standardowych monitorów LCD (o dobrych i dużych monitorach CRT nie wspominając) są... w zasadzie protezą. **Zamiast otrzymać dodatkowe miejsce w poziomie, jesteśmy pozbawiani miejsca w pionie**, przez co cała ta idea bierze, moim zdaniem, w łeb – bo nie o to przecież (przynajmniej moim zdaniem) w tym wszystkim chodzi. Do tego kwestia jakości obrazu: **monitory panoramiczne są zazwyczaj nie tylko droższe od zwykłych, ale i gorsze, jeśli chodzi o odwzorowanie kolorów i czasy reakcji**, co przy większej powierzchni ekranu jest znacznie bardziej widoczne, a to (pomijając nawet kwestię kalibracji koloru) dyskwalifikuje je w oczach osób, które chciałyby na nich obrabiać grafikę czy nawet tylko oglądać fotografie.

Wyświetlacze panoramiczne dobrze sprawdzą się w systemie Windows Vista.

Mike-L: Tu się częściowo z tobą nie zgodzę. W sprawie rozdzielczości i pozbawiania użytkownika „części" obrazu. Jeśli decydujemy się na pracę z panoramą, to bierzemy pod uwagę, że nie wyświetlimy aplikacji w oknie przypominającym kwadrat, tylko szeroki prostokąt, chyba że otworzymy je w oknie nie rozciągniętym do wielkości pulpitu, tylko do kształtu, jaki nam odpowiada, a resztę miejsca wykorzystamy na inne aplikacje. Co do cen, to wyższe dotyczą głównie monitorów o matrycach 20 cali i większych, ale też tylko w przypadkach, gdy ich parametry kontrastu, jasności, jakości kolorów i czasu reakcji są wyśrubowane – identycznie jest przy „normalnych" LCD-kach, gdzie ceny wyświetlaczy dla profesjonalistów sięgają kilku tysięcy złotych.

Allor: Warto wziąć pod uwagę jeszcze jedną rzecz. Otóż nawet jeśli wydamy co najmniej 5 tysięcy (tak, tak...) na monitor, który będzie oferował świetne kolory, szerokie kąty widzenia, możliwość kalibracji i wielkość taką, że będzie to faktycznie więcej niż w monitorze standardowym, wcale wszystkich problemów nie rozwiązaliśmy. Takie monstrum wymaga bowiem odpowiednio mocnego komputera, zwłaszcza jeśli chcielibyśmy też na nim pograć. Co w praktyce oznacza, że jeśli zależy nam na skorzystaniu ze wszystkich zalet takich panoram, musimy się przygotować na

wydatek rzędu... 20 tysięcy. A to już, moim zdaniem, gruba przesada. Nie powiem – **praca (I zabawa) na czymś takim to prawdziwa przyjemność, ale koszty są na chwilę obecną zaporowe**. I dopóki się to nie zmieni, znacznie lepszym wyjściem będzie kupno drugiego monitora i pracowanie na dwóch. Zarówno ATI, jak i Nvidia mają to rozwiązane perfekcyjnie. A granie? Cóż, lepiej już kupić telewizor (panoramę) i grać na nim – wrażenia będą lepsze niż na malutkiej panoramce na biurku.

Mike-L: Znów masz rację, ale się z tobą nie zgadzam. :) Argumenty, jakie tu przytaczasz, są tylko po części słuszne. Wcześniej przyznałem, że duże panoramy dają komfort pracy, lecz wymagają mocnej grafiki. Jestem pewien, że komputer za około 3000-4000 złotych „pociągnie" wystarczająco szybko grafikę w grach nawet w rozdzielczości wyższej niż 1680 x 1050 punktów z większością włączonych bajerów graficznych – sam pisałeś tak w Konfiguratorze przy zestawie zaawansowanym. Do tego doliczając nawet baaardzo dużą 30-calową panoramę Apple (około 8000 zł) wyjdzie kwota rzędu do 12 000 złotych. [Do grania w 1920 x 1200 w nowe gry – jak Oblivion, Gothic czy Rainbow Six – ten zestaw nie wystarczy, więc wydając 12 tysięcy i tak sobie nie pograsz – dop. Allora.] A jeśli zakupimy telewizor LCD lub plazmę, to i tak na razie będziemy dysponowali rozdzielczością do 1366 x 780, czyli mniej niż 17-19-calowe LCD do komputera (1440 x 900). [Ale telewizor jest większy, co przy graniu z kanapy liczy się dużo bardziej – dop. Allora].

Podsumowując, myślę, że tak jak LCD zakorzeniło się i rozrasta na rynkach całego świata, tak i panoramiczne monitory w końcu zawojują świat, szczególnie że ich używanie poniekąd wymusi Vista. A jeśli będziemy chcieli wykorzystać interfejs HDMI (m.in. kodowanie przy filmach HD), nie będziemy mieli wyjścia, gdyż tylko tego typu monitory [tylko niektóre i trzeba za to dodatkowo płacić – dop. Allora] są w niego wyposażane (zdarzają się 4:3 z HDMI, lecz to egzotyka i będzie raczej stosowana rzadko). **|CDA|**

(Nie)obiektywny wybór monitorów i LCD TV...

Oto kilka różnych monitorów i telewizorów LCD, których parametry i ceny dadzą czytelnikom pewne pojęcie o tym, jak szukać i czym kierować się przy wyborze monitora. Przykłady te proszę traktować jedynie jako ilustrację do poprzedzającego to zestawienie tekstu.

19"

BENQ FP92WA

Cena: 769 zł (879 zł z DVI) / www.benq.pl
Matryca: 19" wide
Maksymalna rozdzielczość: 1440 x 900
Kąt widoczności (L/P; G/D): 170°/160°
Kontrast: 700:1
Jasność: 300 cd/m²
Czas reakcji: 5 ms
Sygnał wejściowy: złącze D-Sub
Pobór mocy: do 45 W
Waga: 4,7 kg
Wymiary: 365 x 450 x 167 mm
Dodatkowe: i-Key, Kensington Lock
Normy bezpieczeństwa: TCO '03, ISO 13406-2

Monitor ma możliwość zabezpieczenia go specjalną linką wykorzystującą złącze Kensington Lock.

ASUS VW192S

Cena: 872 zł / pl.asus.com
Matryca: 19" wide
Maksymalna rozdzielczość: 1440 x 900
Kąt widoczności (L/P; G/D): 160°/160°
Kontrast: 700:1
Jasność: 330 cd/m²
Czas reakcji: 5 ms
Sygnał wejściowy: złącze D-Sub
Pobór mocy: do 46 W
Waga: 4,3 kg
Wymiary: 368 x 458 x 207 mm
Dodatkowe: głośniki 2x2
Bezpieczeństwo: TCO '03, CE

Technologia Splendid ma za zadanie poprawiać dynamicznie ostrość i kontrast, a także dopasowywać kolory tak, by obraz był „żywy", a barwy nasycone.

LG L194WT

Cena: 1099 zł / www.lge.pl
Matryca: 19" wide
Maksymalna rozdzielczość: 1440 x 900
Kąt widoczności (L/P; G/D): 160°/160°
Kontrast: 2000:1
Jasność: 300 cd/m²
Czas reakcji: 5 ms
Sygnał wejściowy: D-SUB, DVI/DVI-I
Waga: 3,6 kg
Wymiary: 435 x 226 x 370 mm
Normy bezpieczeństwa: TCO '03

F-Engine to technologia, dzięki której, jak w przypadku Asusa, poprawiana jest jakość kolorów, jasność i kontrast – widać to w filmach i grach.

3 grosze Khedrona (NDSN)

Delikatnie mówiąc – do zwolenników LCD nie należę. Ich zalety nie są w stanie zrekompensować szeregu wad. Co gorsza, te pierwsze miały dotąd wymiar raczej mody, drugie dotyczyły wyświetlanego obrazu, czyli istoty przeznaczenia takiego urządzenia. W takiej sytuacji wydawałoby się niemożliwe znalezienie podstaw do zakupu monitora panoramicznego – mniejsza liczba pikseli, mniejsza powierzchnia obrazu niż w odpowiadającym mu przekątną monitorze o tradycyjnych proporcjach obrazu z pewnością nie zachęcają. Paradoksalnie jednak w jakiś sposób panoramiczność nadaje LCD większy sens. Być może wynika to z braku możliwości porównania ich z odpowiednimi CRT. Niemniej filmy DVD i następnych formatów wykorzystują ich powierzchnię w maksymalnym stopniu, a giercowanie również ma swój urok. Najbardziej martwi spirala kosztów, w jakie te monitory wkręcają gracza. Nawet kupując najdroższą z dostępnych kart graficznych – najpierw nie wykorzystamy jej możliwości, później przez jakiś czas pozwoli nam ona na komfortowe granie w rozdzielczości nominalnej, a na koniec okaże się za słaba i albo będziemy musieli wymienić kartę, albo pogodzić się z fatalną jakością obrazu. I jeszcze jedno – **jeśli kupować panoramiczny LCD, to tylko o przekątnej co najmniej 20 cali – mniejsze nie nadają się do niczego**.

Monitor jest urządzeniem, które zmieniamy bardzo rzadko – trzeba wybrać jak najlepszy.

20"+

IIYAMA PROLITE E2200WS-B

Cena: 1638 zł / www.iiyama.pl
Matryca: 22" wide
Maksymalna rozdzielczość: 1680 x 1050
Kąt widoczności (L/P; G/D): 170°/160°
Kontrast: 1000:1
Jasność: 300 cd/m²
Czas reakcji: 5 ms
Sygnał wejściowy: złącze D-Sub, DVI-D
Pobór mocy: do 60 W
Waga: 5,8 kg
Wymiary: 517 x 444 x 173 mm
Dodatkowe: głośniki 2x1 W
Normy bezpieczeństwa: TCO '03

Wysoki kontrast pozwala na komfortowe oglądanie multimediów, a czas reakcji wystarcza nawet do dynamicznych gier. Jest jednym z tańszych na rynku.

Apple Cinema Display HD 30"

Cena: 8999 zł / www.apple.pl
Matryca: 30" wide
Maksymalna rozdzielczość: 2560 x 1600
Kąt widoczności (L/P; G/D): 178°/178°
Kontrast: 700:1
Jasność: 400 cd/m²
Czas reakcji: 14 ms
Sygnał wejściowy: złącze D-Sub, DVI-D
Pobór mocy: do 150 W
Waga: 12,47 kg
Wymiary: 688 x 543 x 215 mm
Dodatkowe: hub USB (2 złącza) i FireWire (2 złącza), Kensington Lock
Normy bezpieczeństwa: TCO '03

Bardzo wysoka rozdzielczość oraz świetna jak na LCD jakość barw, a także możliwość kalibracji sprawia, że jest to narzędzie dla wymagających.

Samsung SyncMaster 226BW

Cena: 1699 zł / www.samsung.pl
Matryca: 22" wide
Maksymalna rozdzielczość: 1680 x 1050
Kąt widoczności (L/P; G/D): 160°/160°
Kontrast: 700:1
Jasność: 300 cd/m²
Czas reakcji: 2 ms
Sygnał wejściowy: złącze D-Sub, analog RGB, Composite, DVI-D
Pobór mocy: do 55 W
Waga: 4,9 kg
Wymiary: 514.6 x 422 x 219.3 mm
Dodatkowe: hub USB, możliwość montażu na ścianie, MagicTune, MagicBright2, High Glossy Black, obrót ekranu
Normy bezpieczeństwa: TCO '03

Program MagicTune pozwala na kontrolę wielu parametrów monitora bez konieczności sięgania do menu ekranowego (tryb pracy, kolory, jasność i kontrast), a także może dynamicznie dobierać nasycenie barw do prezentowanego obrazu.

NEC LCD2690WUXI

Cena: 6171 zł / www.nec-display-solutions.pl
Matryca: 26" wide
Maksymalna rozdzielczość: 1920 x 1200
Kąt widoczności (L/P; G/D): 178°/178°
Kontrast: 800:1
Jasność: 400 cd/m²
Czas reakcji: 8 ms
Sygnał wejściowy: złącze D-Sub, DVI-D, DVI-I
Pobór mocy: do 111 W
Waga: 12,6 kg
Wymiary: 589,8 x 444,2-594,2 x 306 mm
Dodatkowe: obrót ekranu o 90°, regulacja kolorów RGB (6 parametrów)
Normy bezpieczeństwa: TCO '03, CE, TUV GS, TUV Ergonomics

Funkcja ColorComp automatycznie dostosowuje jednorodność poziomów jasności, koloru i krzywej gamma. To także sprzęt dla profesjonalistów.

LCD TV

MIRAI DTL-332M100

Cena: 2399 zł / www.mirai.com.pl
Matryca: 32" (16:9)
Maksymalna rozdzielczość: 1366 x 768
Kąt widoczności (L/P; G/D): 176°/176°
Kontrast: 1000:1
Jasność: 550 cd/m²
Czas reakcji: 8 ms
Sygnał wejściowy wideo: VGA, TV, SCART1 (full) SCART2 (half), HDMI, AV, S-Video, Component (YPbPr over VGA)
System TV: PAL, SECAM, NTSC
Pobór mocy: do 160 W
Waga: 15 kg
Wymiary: 552 x 944 x 210 mm
Dodatkowe: teletext 252 strony, głośniki 2x8 W, pilot bezprzewodowy
Bezpieczeństwo: TUV-GS, CE

PHILIPS CINEOS 42PF9831D/10

Cena: 19 999 zł / www.philips.com
Matryca: 42" (16:9)
Maksymalna rozdzielczość: 1366 x 768
Kąt widoczności (L/P; G/D): 176°/176°
Kontrast: 7000:1
Jasność: 550 cd/m²
Czas reakcji: 3 ms
Tuner: analogowy i cyfrowy DVB-T
Sygnał wejściowy wideo: HDMI, VGA, TV, SCART (2 złącza), AV, S-Video, Component (YPbPr over VGA)
System TV: PAL, SECAM, NTSC, DVB
Pobór mocy: do 160 W
Waga: 38 kg
Wymiary: 932 x 1279 x 290 mm
Dodatkowe: głośniki 2x12 W i 1x24 W (subwoofer), Virtual Dolby Digital, BBE, pilot bezprzewodowy, Ethernet RJ-45, USB (2 złącza), czytnik kart (Compact Flash typ I i II, Memory Stick, Microdrive, MMC, SD, Smart Media), możliwość zawieszenia na ścianie, Funkcja AmbiLight i Pixel Plus 3 HD
Bezpieczeństwo: CE

- IIYAMA PROLITE E1900WS-GB1
- MANTA PORTABLE DVD PLAYER 036
- PANASONIC TOUGHBOOK CF-30
- TOSHIBA MK1011GAH
- JABRA BT8010
- MEDIA-TECH DJ MOUSE MT1042
- SHUTTLE XPX MINI X200
- LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX 3200 LASER
- SHARP XV-Z21000

Po prostu Glare

ProLite E1900WS-GB1 to pierwszy monitor panoramiczny iiyamy z panelem wyprodukowanym w technologii GLARE, zapewniającej dużo lepszą w porównaniu do poprzednich modeli reprodukcję i głębię barw. Szybki czas reakcji (5 ms czarny do czarnego) i dobre nasycenie kolorów pozwala na komfortowe oglądanie filmów i granie. Rozdzielczość fizyczna modelu ProLite E1900WS-GB1 wynosi 1,3 megapikseli, czyli 1440 x 900 punktów. Wysoki jest także poziom kontrastu (700:1) i jasności (300 cd/m2). ProLite E1900WS-GB1 wyposażony jest w analogowe złącze D-Sub i dwa głośniki stereo. Sugerowana cena detaliczna brutto modelu ProLite E1900WS-GB1 wynosi 1049 zł.

www.iiyama.pl

Podróżowanie z płaszczką

Firma Manta – znana chyba głownie ze sprzedaży akcesoriów komputerowych oraz odtwarzaczy DVD/DivX – postanowiła zaprezentować sprzęt, który może być ciekawą propozycją dla osób często podróżujących samochodem z rodziną lub przyjaciółmi. Odtwarzacz DVD z dwoma monitorami LCD 7" nadaje się do zamocowania pod sufitem samochodu i umożliwia lustrzane odbicie obrazu w poziomie i w pionie, dzięki czemu ulubione filmy można oglądać z całą rodziną. Słuchawki, zasilacz sieciowy i samochodowy znajdują się w komplecie. Wszystkie funkcje dostępne są bezpośrednio z pilota. Odtwarzacz radzi sobie z mediami, takimi jak DVD, MPEG-4, XviD, DVD+/-R i RW, VCD, JPG, CD, CD-R i RW oraz MP3. Całość ma kosztować 999 zł.

www.manta.com.pl

Twarda książka

Komputery przenośne Panasonic Toughbook CF-30 i CF-19 działają tam, gdzie nic nie działa – podobno. Panasonic zaprezentował dwa nowe modele odznaczające się najwyższą klasą wytrzymałości (Fully Ruggedized). Są one przeznaczone głównie do pracy w warunkach ekstremalnych. Obudowa ze stopu magnezu gwarantuje maksymalną ochronę podzespołów, a specjalne uszczelnienia zapobiegają wnikaniu pyłu i wody do wnętrza komputera. Obydwa notebooki spełniają surowe wymagania certyfikatów IP54 i MIL-STD 810F, wymaganych przez większość armii na świecie. (To na pewno ucieszy nerwowych graczy.) Model CF-30 dzięki solidnej konstrukcji jest przystosowany do najcięższych warunków eksploatacyjnych i może pracować na standardowej baterii nawet do 8 godzin! Specjalny ogrzewacz twardego dysku umożliwia korzystanie z Toughbooka CF-30 nawet w bardzo niskich temperaturach, a odbijająca promienie słoneczne obudowa z uchwytem do przenoszenia urządzenia zapobiega absorpcji ciepła w wysokich temperaturach. Panasonic Toughbook CF-30 i CF-19 są dostępne na polskim rynku od początku stycznia 2007 roku w rekomendowanych cenach od – ehm – 22 000 złotych.

www.panasonic.pl

SHORTY

CELLne posunięcie

Jednym z głównych punktów programu konferencji ISSCC 2007 będzie oficjalna prezentacja nowego mikroprocesora CELL, wytwarzanego w technologii 65 nm. Prototyp układu, którego oficjalną prezentację planuje się podczas konferencji ISSCC (International Solid State Circuits Conference)

w lutym 2007, został wyprodukowany w technologii CMOS SOI. Częstotliwość taktowania zegara mikroprocesora CELL wynosi 6 GHz. Układ wykazuje się dużą oszczędnością energii elektrycznej, wymagając do pracy napięcia jedynie 1,3 V. Spekuluje się, że pierwszym urządzeniem zaopatrzonym w ten szybki i energooszczędny mikroprocesor będzie nowa wersja konsoli PlayStation 3 firmy Sony.

www.tHD.com

Zlikwiduj sobie zarazka

Hammacher Schlemmer, firma specjalizująca się w produkcji technologicznie zaawansowanych urządzeń, zaprezentowała swoje najnowsze osiągnięcie, jakim jest niewielka lampa UV-C eliminująca drobnoustroje odporne na tradycyjne środki czystości. Urządzenie The Handheld Germ-Eliminating Light skutecznie radzi sobie z drobnoustrojami takimi jak bakterie E-Coli, staphylococcus oraz salmonella. Urządzenie ma niewielkie rozmiary i zapewnia skuteczne i szybkie działanie. Zasilane jest dwiema bateriami typu AAA. Gwarantowana przez producenta żywotność świetlówki to 5 tys. godzin. Najnowszy produkt firmy Hammacher Schlemmer został wyceniony na ok. 80 USD.

www.hammacher.com

Telefoniczny Bluetooth stereo

BT8010 zostało stworzone z myślą o użytkownikach wysokiej jakości bezprzewodowych słuchawek do rozmów przez telefon komórkowy oraz słuchania muzyki. BT8010 oferuje funkcje telefoniczne, takie jak spersonalizowana książka z numerami, identyfikacja dzwoniącego i do 10 godzin czasu rozmów. Z dołączoną drugą słuchawką staje się wysokiej jakości urządzeniem stereo umożliwiającym użytkownikowi proste przełączanie się pomiędzy rozmowami telefonicznymi a słuchaniem muzyki. Mimo bardzo zaawansowanej funkcjonalności słuchawki są bardzo proste w obsłudze, gdyż wyposażono je w pokrętło umożliwiające łatwą nawigację w menu i regulację głośności. Sugerowana cena detaliczna Jabra BT8010 to 499 zł.

www.jabra.com
www.gn.com

S3 wyświetla HD

S3 przedstawiło układ graficzny Chrome S27, który jest w stanie dekodować i wyświetlać materiały w rozdzielczości HD dostępne na płytach Blu-ray i HD-DVD. Układ wykonano w procesie technologicznym 90 nm; obsługuje on pamięci DDR3. Wbudowana technologia Chromotion 3.0 ma za zadanie poprawiać jakość wyświetlanego materiału wideo, w tym także filmów w rozdzielczości do 1080p (Full HD).

www.s3graphics.com

Pojemny maluch

Toshiba MK1011GAH to pierwszy na świecie dysk twardy o średnicy talerzy 1,8" i pojemności 100 GB. Dysk komunikuje się np. z komputerem za pośrednictwem interfejsu ATA-7, oferując szybkość transferu rzędu 100 MB/s przy czasie dostępu do danych nie przekraczającym 15 ms. Odporność na wstrząsy podczas spoczynku sięga 1500 G, a podczas pracy 500 G.

www.alstor.com.pl

Dla wielbiciela muzyki

DJ MOUSE MT1042 to ciekawostka w świecie myszek optycznych. Urządzenie charakteryzuje się rozdzielczością 800 dpi, 3 przyciskami i rolką, a także pięcioma dodatkowymi przyciskami służącymi do sterowania odtwarzaczem mediów. Podłączenie myszki do komputera nie wymaga żadnych dodatkowych sterowników. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 39,99 zł.

www.media-tech.pl

Miniaturowy Shuttle

Firma Shuttle postanowiła powtórzyć swój rynkowy sukces, jakim był minikomputer XPC Mini X100, projektując jego unowocześnioną wersję o nazwie XPC Mini X200. Urządzenie zostało wyposażone w chipset Intel 945GM z wbudowanym układem graficznym Intel Graphics Media Accelerator 950. Komputer będzie dostępny w wersjach z procesorem Intel Celeron M, Core Duo lub Core 2 Duo, można go wyposażyć w maksymalnie 2 GB pamięci DDR2, dysk twardy 80-400 GB, a także moduł Wi-Fi; cztery porty USB 2.0 są dostępne w każdej konfiguracji. Ceny minikomputera XPC Mini X200 firmy Shuttle zaczynają się od 809 euro.

hq1.shuttle.com

SHORTY

SkyMinder

SkyMinder 500 to nietypowy alarm osobisty, który trafi niedługo do sprzedaży w Wielkiej Brytanii. Produkt powinien zainteresować przede wszystkim osoby starsze, gdyż za jego pośrednictwem można będzie szybko wezwać ratownika medycznego bez względu na porę dnia. Urządzenie komunikuje się za pomocą technologii GSM z centrum Skyguard Emergency Response Center, które w ra-

zie potrzeby wysyła na miejsce (poznane dzięki wbudowanemu modułowi GPS) wyspecjalizowany personel medyczny. W tym celu wystarczy wcisnąć jednocześnie dwa odpowiednie przyciski umieszczone na obudowie SkyMinder 500. Za taką pomoc trzeba jednak słono zapłacić, gdyż sam produkt kosztuje ok. 200 funtów. Producent nie wspomniał, czy użytkownik musi wykupić dodatkowy abonament na całodobową opiekę medyczną.

www.sendahelp.com

Kolejna klapka od Nokii

Nokia N76 udostępnia pełną funkcjonalność i zbliżone parametry do pozostałych urządzeń Nokia Nseries mimo mniejszych rozmiarów. Miłośnikom muzyki przydadzą się klawisze sterowania umieszczone na obudowie, a obsługę ułatwia 2,4-calowy ekran o 16 milionach kolorów. Nie mamy informacji, kiedy telefon będzie dostępny.

www.nokia.com.pl

Ułatwione czytanie

Pocket Viewer to urządzenie, które łączy kamerę oraz wyświetlacz LCD, dzięki czemu możliwe jest korzystanie z urządzenia jako ze swego rodzaju lupy cyfrowej. Aby ułatwić korzystanie z urządzenia producent udostępnił aż trzy tryby pracy: czarno-biały, białe litery na czarnym tle lub pełnokolorowy tryb do zdjęć. Powiększenie obrazu może być maksymalnie 7-krotne.

www.firststreetonline.com

Logitech a sprawa Visty

Na targach CES Logitech przedstawił nowe produkty zaprojektowane z myślą o systemie operacyjnym Windows Vista. Produktem zoptymalizowanym pod kątem nowego systemu jest między innymi Logitech Cordless Desktop MX 3200 Laser, zapewniający łatwy dostęp do innowacyjnych funkcji nawigacyjnych systemu, takich jak Flip 3D oraz Search Photo Gallery. Dotykowy panel przewijania umieszczony po lewej stronie klawiatury jest szczególnie przydatny podczas przeglądania miniaturek zdjęć oraz wyników wyszukiwania.

www.logitech.com/vista

Q-Line SAPHIRE

Zestaw 5.1 Q-Line SAPHIRE QL-697 składa się z 5 głośników satelitarnych oraz niskotonowego (subwoofera). Moc RMS to odpowiednio po 5 W oraz 29 W. Zestaw jest dedykowany dla komputerowych centrów domowej rozrywki. Dzięki dołączonemu bezprzewodowemu pilotowi oraz niezłej mocy całkowitej może być również podłączony do zestawów audio. Pilot pozwala na wygodne sterowanie poziomem głośności, ustawieniem barwy tonu, balansu prawego i lewego kanału. Oprócz sterowania pilotem istnieje możliwość regulowania parametrów odsłuchu z panelu sterowania. Za zestaw Q-Line SAPHIRE QL-697 trzeba zapłacić 339 zł.

www.komputronik.pl

Projekcja HD

SHARP od stycznia rozpoczął sprzedaż projektorów wideo dedykowanych do kina domowego. Model XV-Z21000 wyświetla obraz w standardzie FullHD 1080p (1920 x 1080 punktów), a współczynnik kontrastu sięga 12 000:1 przy jasności 1000 ANSI lumenów. Dzięki temu projektor powinien znaleźć uznanie nawet u najbardziej wymagających kinomanów. Urządzenie ma szereg wejść, w tym S-Video, Composite, dwa wejścia Component/RGB (na złączach 5xRCA), dwa interfejsy HDMI, a także DVI. Model XV-Z21000 ma długą ogniskową, z 7 metrów można uzyskać obraz o szerokości 280 cm przy minimalnym powiększeniu, a 390 cm przy maksymalnym. Cena? Jeśli stoisz, lepiej usiądź... Około 32 000 zł.

www.sharp.pl

Składana myszka

Firma BenQ oferuje nowoczesną „składaną" myszkę komputerową wielkości wizytówki. S700 jest wyposażona w czujnik optyczny o rozdzielczości 1000 dpi oraz technologię bezprzewodowej łączności radiowej w paśmie 27 MHz. S700 ma zaledwie 13 mm grubości, ale jest wygodna. Aby aktywować mysz, wystarczy unieść górną część obudowy, a urządzenie automatycznie przestawi się w ergonomiczną pozycję z klawiszami nachylonymi pod kątem 15 stopni. Sugerowana cena detaliczna myszki S700 w Polsce to około 90 zł.

www.benq.pl

TOPCOM BUTLER 4812 USB VIP

>>> Za efektywne wykorzystanie telefonii stacjonarnej i VoIP w jednym urządzeniu, które nie zrujnuje domowego budżetu.

JEDNA SŁUCHAWKA, A WIELE MOŻLIWOŚCI

Topcom Butler 4812 USB VIP

Cena: 249 zł | Dystrybutor: Topcom | www.topcom.net

CORAZ większą popularnością cieszą się połączenia głosowe pomiędzy internautami z wykorzystaniem komunikatorów internetowych, a także pomiędzy komputerami i telefonami stacjonarnymi (np. SkypeOut).

Aby zapewnić prostą obsługę oraz możliwość rozmów nie tylko siedzącym przy komputerach ze słuchawkami na uszach, firma Topcom zaprezentowała **telefon DECT** (cyfrowy, bezprzewodowy telefon stacjonarny). Za jego pomocą można bez przeszkód obsługiwać także **połączenia VoIP**, czyli rozmowy poprzez najpopularniejsze komunikatory internetowe (np. Skype, VoIPBuster, MSN Messenger, Net2Phone, SJPhone, NetAppel, SIPDiscount, VoIPCheap, VoIPStunt, InternetCalls, VoIPDiscount, SparVoIP, poivYar).

Wszystko to dzięki możliwości podłączenia centralki (będącej jednocześnie ładowarką do telefonu) do komputera poprzez złącze USB. Stosowne sterowniki ładują się automatycznie przy starcie systemu i wykrywają aktywny komunikator – po chwili na ekranie telefonu (podświetlanym na niebiesko), prócz ikonek pokazujących stan urządzenia, pojawia się skrótowy opis trybu pracy komunikatora (niepodłączony, dostępny, niedostępny, Skype Me etc.). Z poziomu menu słuchawki możemy nie tylko zmieniać tryb pracy komunikatora, ale także przeglądać książkę telefoniczną z zapisanymi tam kontaktami i na równi korzystać z usługi połączeń bezpłatnych (komputer do komputera), ale także z płatnych SkypeOut. Co ważne, zarówno przychodzące rozmowy z sieci telekomunikacyjnej, jak i internetowego komunikatora są sygnalizowane dzwonkiem w słuchawce, a każdej z tych usług można przyporządkować inną melodię lub sygnał.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Obsługiwane połączenia: telefonia stacjonarna i VoIP
Połączenia z bazą: bezprzewodowe
Połączenia VoIP: poprzez komputer i złącze USB
Zasilanie: 2 akumulatory AAA 650 mAh
Wyświetlacz: podświetlany na niebiesko ekran LCD
Dzwonki: polifoniczne
Książka telefoniczna: 50 numerów
Identyfikacja dzwoniącego: tak
Długość rozmów/oczekiwania: do 13 godzin/do 130 godzin
Dodatkowe: możliwość podłączenia do 5 słuchawek do bazy
Obsługiwane komunikatory: Skype, VoIPBuster, MSN messenger, Net2Phone, SJPhone, NetAppel, SIPDiscount, VoIPCheap, VoIPStunt, InternetCalls, VoIPDiscount, SparVoIP, poivYar

Do standardowych funkcji telefonu DECT można zaliczyć: wbudowaną książkę telefoniczną, którą można tworzyć i edytować, pamięć numerów rozmów nieodebranych (co łączy się z funkcją identyfikacji numeru dzwoniącego – jeśli numer jest w książce, na ekranie wyświetli się stosowna nazwa).

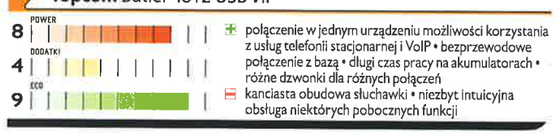
Bezprzewodowe połączenie z bazą zapewnia zasięg w granicach kilkunastu metrów w mieszkaniu i niemal 20-30 metrów w biurze typu open space lub na otwartej przestrzeni. Należy także zaznaczyć, że słuchawka ma możliwość pracy jako zestaw głośnomówiący.

Telefon zapewnia czas rozmów rzędu kilku godzin – zaznaczyć jednak trzeba, że odległość od bazy ma tu zasadnicze znaczenie (im dalej, tym szybciej wyczerpują się akumulatory). Ładowanie nie jest szybkie, ale po wyjściu z domu można zostawiać słuchawkę na stacji dokującej bez obaw o szybkie zużycie dwóch typowych ogniw AAA o pojemności 650 mAh każde. Można je też w dowolnej chwili wymienić.

Jedynym poważniejszym mankamentem, jaki towarzyszył mi przez cały czas testów, była obudowa telefonu, której kanciasty kształt przy dłuższych rozmowach (darmowych) dawał się nieprzyjemnie we znaki.

Ogólnie z czystym sumieniem **mogę polecić tego typu konstrukcje**, gdyż świetnie sprawdzają się zarówno jako słuchawka telefonii stacjonarnej, jak i VoIP, szczególnie że obecnie można wykupić tylko abonament na połączenia internetowe i korzystać z usług komunikatorów zapewniających, jeśli nie darmowe usługi, to niezwykle tanie połączenia na cały świat. ■ **MAX I/O**

Topcom Butler 4812 USB VIP



+ połączenie w jednym urządzeniu możliwości korzystania z usług telefonii stacjonarnej i VoIP • bezprzewodowe połączenie z bazą • długi czas pracy na akumulatorach • różne dzwonki dla różnych połączeń
− kanciasta obudowa słuchawki • niezbyt intuicyjna obsługa niektórych pobocznych funkcji

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ELTA CKS-2000 I SAMSUNG D830

>>> Kolumna ma jedynie analogowe złącza wejściowe.

JEDNA ZAMIAST SZEŚCIU?

Elta CKS-2000

Cena: 999 zł | Producent: Elta | www.elta.pl

CO JAKIŚ czas pojawiają się wynalazki, które – według producentów – mają sprawić, że prostsza konstrukcja ma zastąpić dobre, choć starsze rozwiązanie. Tym razem padło na zestawy głośnikowe od 2.1 do 5.1, które Elta chce zastąpić... **pojedynczą kolumną!** Czy to działa?

Po części tak, gdyż dla uzyskania dźwięku przestrzennego wykorzystano **efekt interferencji fal** generowanych przez 6 wbudowanych w dość szeroką obudowę głośników. Stało się tak dzięki specyficznemu układowi wzmacniacza, w którym wykorzystano kilka technologii, między innymi **SRS TruSurround XT**, której zadaniem jest właśnie symulacja przestrzeni dźwiękowej po dostarczeniu do kolumny sygnału z odtwarzacza DVD lub komputera. Pewnym mankamentem jest fakt, że **CKS-2000 obsługuje jedynie analogowe źródła dźwięku**, a tu aż prosi się o możliwość obróbki cyfrowego sygnału – choćby jako dodatkowej opcji.

Ogólnie **rezultat użycia wszelkich włączonych efektów nie jest zły,** choć w porównaniu do rozstawionych w pokoju 6-8 kolumn jest – mówiąc szczerze – wyraźnie słabszy. Całością można sterować przyciskami, jak i bezprzewodowym pilotem.

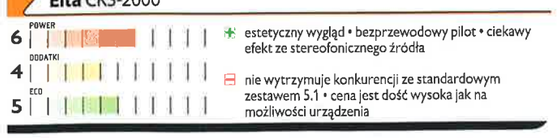
Kolumny tego typu przeznaczone są do specjalnych zastosowań. Sprawdzają się, gdy nie ma możliwości rozstawienia kilku głośników – w małych pokojach czy miejscach publicznych i tylko w takich sytuacjach poleciłbym zakup tego typu sprzętu. ■ **Mike-L**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Moc całkowita: do 90 W
Moc głośników L/P: 2 x 15 W
Moc głośników niskotonowych: 50 W
Odstęp sygnału od szumu: 60 dB
Sterowanie: przyciski lub bezprzewodowy pilot
Wejścia: 4 x RCA (chinch)
Wyświetlacz: LCD, mono
Efekty: SRS TruSurround XT, Dialog Clarity, TruBass, WOW
Wymiary: 165 x 1136 x 128 mm
Waga: 9,8 kg
Dodatkowe: stelaż do zawieszenia na ścianie

Elta CKS-2000



+ estetyczny wygląd • bezprzewodowy pilot • ciekawy efekt ze stereofonicznego źródła
− nie wytrzymuje konkurencji ze standardowym zestawem 5.1 • cena jest dość wysoka jak na możliwości urządzenia

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

>>> Ekran wewnętrzny oferuje całkiem przyzwoitą rozdzielczość i liczbę kolorów.

NIE TAKI CIENIAS...

Samsung D830

Cena: 1399 zł | Producent: Samsung | pl.samsungmobile.com

NIE ZDZIWIŁBYM się, gdyby pod tym telefonem podpisał się jakiś włoski projektant mody. Jest to bowiem **cacko, które od razu sytuuje posiadacza w kręgu ludzi, którzy „mają styl"**. Czy poza walorami estetycznymi aparat oferuje coś jeszcze?

W gruncie rzeczy... wszystko. Komórka działa na całym świecie (trzy zakresy), obsługuje Bluetooth, WAP 2.0, ma wbudowany modem, a nawet wyjście TV. **Do pełni komunikacyjnego szczęścia brakuje jeszcze tylko łącza na podczerwień**, ale cóż – widać, już się nie zmieściło w tym ultracienkim urządzeniu.

Zastrzeżeń nie powinni mieć również oczekujący dwóch ekranów, aparatu fotograficznego, MP3, kamery i konsoli do gier. Wbrew zapewnieniom producenta miałem problemy z odpaleniem plików JAR, za to **jakość zdjęć z aparatu pozytywnie mnie zaskoczyła**. Nie można z nimi co prawda iść na World Press Photo, ale są wystarczająco wyraźne, by je nawet wydrukować.

Za wygląd trzeba płacić. Ultracienka obudowa nie może zmieścić zbyt pojemnej baterii. **D830 jest w stanie nie paść przez 210 godzin chyba tylko w laboratorium Samsunga** – jeśli dość intensywnie korzystasz z aparatu, licz się z ładowaniem co dwa dni.

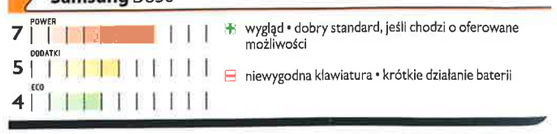
Problemem jest też niestety dotykowa klawiatura, która może i wygląda ładnie, ale szybko i wygodnie pisać na niej SMS-ów nie sposób. Zastanawiające jest też to, że telefon – ze względu na dość duży rozmiar (nie mylić z grubością wynoszącą 8 mm), przeznaczony jest chyba raczej dla mężczyzn, którzy walory estetyczne zwykle cenią niżej niż użyteczność... ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Zakresy: 900/1800/1900 MHz
WAP 2.0 HTTP Stack, MIDP 2.0, CLDC 1.1
Wyświetlacze: wewnętrzny: 240 x 320 (262 144 kolorów); zewnętrzny: 96 x 16 (mono)
Czas rozmów: do 2,5 h
Czas czuwania: do 210 h
Aparat fotograficzny: 2 Mpix
Wideo: nagrywanie i odtwarzanie
Odtwarzacz MP3
Dzwonki: 64-tonowe i MP3
2 gry Java
Komunikacja: Bluetooth 1.2, modem Dial-up, SyncML, USB 1.1, wyjście TV
Tryb głośnomówiący
Pamięć: 82 MB (na MMS-y, e-maile, zdjęcia, filmy, MP3, pobrane elementy), 4 MB (na aplikacje Java), 3 MB (SMS/MMS: 200 wiadomości/100 wiadomości)
Książka telefoniczna: 1000 wpisów
Czytnik kart: microSD
Waga: 85 g

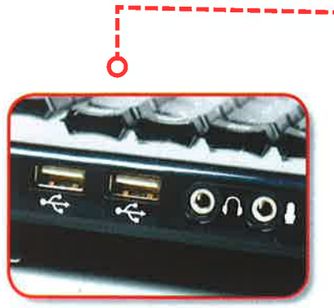
Samsung D830



+ wygląd • dobry standard, jeśli chodzi o oferowane możliwości
− niewygodna klawiatura • krótkie działanie baterii

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

TRACER ENERGY 15AUS, GENIUS LUXEMATE 810 MEDIA CRUISER, MEDIA-TECH RIMINI, RAZER TARANTULA



>>> Z boku umieszczono hub USB oraz gniazda słuchawek i mikrofonu.

RAZER TARANTULA

TRACER ENERGY 15AUS, GENIUS LUXEMATE 810 MEDIA CRUISER, MEDIA-TECH RIMINI, RAZER TARANTULA

Klawiatury na każdą okazję

Tracer Energy 15AUS Cena: 45 zł | Dystrybutor: Megabajt Sp. z o.o. | www.megabajt.com.pl | **www.tracer.eu**
Genius LuxeMate 810 Media Cruiser Cena: 99 zł | Dystrybutor: Kye Systems Corp. | **www.geniusnet.com**
Media-tech Rimini Cena: 199 zł | Dystrybutor: Media-tech Polska | www.media-tech.com.tw
Razer Tarantula Cena: 379 zł | Dystrybutor: MMV Polska | www.mmv.com.pl | www.rezerzone.com

CHOĆ PRZY kupnie nowego komputera bardzo rzadko zwraca się uwagę na klawiaturę, przydaje się ona przecież nie tylko przy pracach biurowych. Warto więc i tu kupować z głową. Tylko czy jest sens nabywać droższy model? Na to pytanie postaram się tutaj – przy okazji testu – odpowiedzieć.

Nie jest to, rzecz jasna, przegląd wszystkich dostępnych klawiatur, ale wśród czterech przetestowanych modeli, jakie niedawno trafiły do sprzedaży, znajdzie się zarówno coś dla zapalonych graczy, coś (a nawet dwa „cosie") dla posiadaczy multimedialnych komputerów, najlepiej z systemem Windows Media Center oraz „grającego i buczącego". Innymi słowy – dla każdego coś miłego.

Na pierwszy ogień poszła najtańsza z testowanych klawiatur, czyli **przewodowy Tracer 15AUS**. Srebrna obudowa, czarne klawisze w standardowym układzie i... wbudowane głośniki oraz mikrofon. Wyposażona jest również w złącza do podłączenia zewnętrznego mikrofonu i głośników lub słuchawek oraz dodatkowe klawisze do obsługi multimediów i uruchamiania programów, a także złącze USB przydatne np. do podłączenia myszki czy pendrive'a.

W sumie jest to całkiem udana konstrukcja. Owszem, klawisze są „gumowate" i działają mniej przyjemnie niż w droższych urządzeniach, wydobywający się z niej dźwięk trudno nazwać audiofilskim, a gniazdo USB to w rzeczywistości tylko przejściówka, bo by działało, trzeba podłączyć klawiaturę dwoma kablami USB... Do tego trzeba dodać dwie kolejne wtyczki – od głośników i mikrofonu – ale na szczęście od klawiatury biegnie do komputera tylko jeden kabel, z oczywistych względów nieco grubszy niż zazwyczaj. Nie jest to więc sprzęt idealny, ale przy cenie **poniżej 50 złotych** trudno oczekiwać czegoś znacznie lepszego – a w wielu zastosowaniach taki klawiaturowy kombajn w zupełności wystarczy.

Dwie następne klawiatury to **urządzenia bezprzewodowe** przygotowane przede wszystkim z myślą o **zdalnej obsłudze multimediów**. Oba wyprofilowano tak, że dość wygodnie można je trzymać np. na kolanach, a poza standardowymi klawiszami zebranymi w jednym bloku pozwalają także sterować kursorem (za pomocą kulki – kiedyś zwanej kotkiem – lub małego joysticka) czy przewijać okienka. Ale na tym podobieństwa się kończą.

Pod względem designu Genius jest bezkonkurencyjny. Trzy oddzielne panele sterujące połączone przezroczystym plastikiem wyglądają szalenie stylowo, a do tego pozwalają na znacznie wygodniejsze trzymanie klawiatury. Do tego dochodzi jakość wykonania – LuxeMate jest przyjemnie ciężki, a materiał, z jakiego został wykonany, jest jakby powleczony gumą, co sprawia bardzo solidne wrażenie. Jedyny problem to fakt, że większość dodatkowych klawiszy działa tylko pod Windows MCE lub Vista. Na szczęście ten pierwszy system jest w komputerach przeznaczonych do salonu i podłączonych na stałe do telewizora standardem, a poza tym wiele programów dostarczanych np. z tunerami też potrafi te klawisze wykorzystać.

Media-tech sprawia gorsze wrażenie, ma też mniej dodatkowych klawiszy, a rolka została tak osadzona, że może służyć za obieraczkę do skóry kciuka, który nieprzyjemnie ociera się o jej plastikowe obramowanie – póki się nie zetrą ostre krawędzie. Poza tym klawisze pracują ciężej niż w Geniusie. Za to całość jest niższa, umożliwiając w miarę wygodną pracę po postawieniu klawiatury na stole. LuxeMate jest za wysoka i dłonie szybko się męczą. I jeszcze jedna przewaga Rimini – kulka jest szybsza i precyzyjniejsza niż joystick, tym bardziej że jego stopień wychylenia nie wpływa na szybkość przesuwu kursora.

Wygląda więc na to, że do obsługi multimedialnego PC-ta lepiej nadaje się Genius, ale dochodzi jeszcze kwestia ceny. A tutaj... LuxeMate jest ponownie górą! Nie wiem, jak to zrobili, ale sprzedają produkt za niecałe 100 złotych, podczas gdy gorzej wyglądające Rimini jest znacznie droższe. Gdyby ceny zamienić, można byłoby mówić o remisie, ale na chwilę obecną **Genius jest moim zdecydowanym faworytem**.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Razer Tarantula
podłączenie: USB
długość kabla: 2 m
gniazda: słuchawki, mikrofon, 2 x USB
dodatkowe klawisze: 26
programowalne klawisze: wszystkie
dodatkowo: wymienne klawisze, pamięć na 5 profili

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Genius LuxeMate 810 Media Cruiser
podłączenie: USB
zasięg: do 10 m
gniazda: brak
dodatkowe klawisze: 33 + rolka + joystick
programowalne klawisze: 0
dodatkowo: brak

GENIUS LUXEMATE 810 MEDIA CRUISER

>>> Niebieskie podświetlenie to bajer, ale – bajerancki!

>>> Oprócz wbudowanych głośników i mikrofonu klawiatura ma także dodatkowe gniazda.

TRACER ENERGY 15AUS

MEDIA-TECH RIMINI

>>> Media-tech jako jedyny wyposażony został w trackball.

Na koniec zostawiłem coś dla zawodowców, czyli przeznaczonego dla graczy **Razera Tarantulę**. Założenia: zero kompromisów. Efekt – cóż, **wygląd, moim zdaniem, nie porywa**, bo brak choćby znanego z G15 Logitecha wyświetlacza, a poza tym błyszczący czarny plastik bardzo szybko pełny jest odcisków palców. **Reszta jest już jednak super**: wbudowany hub USB (2 gniazda – ale wymaga podłączenia do komputera osobnej wtyczki USB), wejścia słuchawek i mikrofonu, gustowne niebieskie podświetlenie, możliwość wyciągnięcia klawiszy dołączonym narzędziem i zastąpienia ich dziesięcioma klawiszami z symbolami...

Najważniejsze jednak kryje się w środku. **Tarantula nie ma limitu naciśniętych naraz klawiszy** (zwykła klawiatura rozpozna maksymalnie 3), ma 10 przycisków, do których można przypisać makra, a do tego oprogramowanie pozwala przygotować do 100 profili gier (5 z nich może być przechowywanych w pamięci klawiatury), w ramach których można zmienić obłożenie wszystkich klawiszy! Jeśli dodać do tego specjalną konstrukcję, która powinna wytrzymać kilka lat zawodowego grania, i opcjonalne dodatki w rodzaju lampki czy kamerki – cóż, **jest to produkt drogi, ale dostaje się to, za co się płaci.**

Oczywiście przegląd ten trudno uznać za kompletny, brakuje choćby klawiatur ergonomicznych, ale mam nadzieję, że przynajmniej częściowo udało mi się odpowiedzieć na postawione we wstępie pytanie. ■ **ALLOR**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Tracer Energy 15AUS
podłączenie: USB
długość kabla: 1,5 m
gniazda: słuchawki, mikrofon, 1 x USB
dodatkowe klawisze: 15
programowalne klawisze: 0
dodatkowo: głośniki i mikrofon

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Media-tech Rimini
podłączenie: USB
zasięg: do 10 m
gniazda: brak
dodatkowe klawisze: 10 + rolka + trackball
programowalne klawisze: 0
dodatkowo: brak

Tracer Energy 15AUS

POWER 6 | DODATKI 0 | ECO 7

+ niska cena • wygodny układ klawiszy • wbudowane głośniki i mikrofon • port USB
− jakość adekwatna do ceny

Genius LuxeMate 810 Media Cruiser

POWER 8 | DODATKI 0 | ECO 8

+ świetny wygląd • dobra jakość wykonania • niska cena • dużo dodatkowych klawiszy
− niewygodna po postawieniu na stole

Media-Tech Rimini

POWER 6 | DODATKI 0 | ECO 3

+ trackball
− wysoka cena • średnia jakość wykonania

Razer Tarantula

POWER 8 | DODATKI 0 | ECO 5

+ solidne wykonanie • wszystkie klawisze programowalne • pamięć na profile
− cena • brudzący się plastik

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod konfigurator@cdaction.pl.

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. Przedstawiamy w nim trzy komputery dla graczy, kosztujące około 1500, 2500 oraz 4000 złotych. Ten ostatni na specjalne życzenie, jako że dostaliśmy wiele listów z prośbą o konfigurację pośrednią między 2,5 a 5 tysiącami. Uwaga: są to ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

Zestaw podstawowy

Płyta główna	Asus P5V-VU Ultra	219
Procesor	Intel Pentium 4 3 GHz	289
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	400
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 80 GB	170
Karta graficzna	Gigabyte GeForce 7600GS	429
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	112
Obudowa	Geo-PC Superior Edition	119
Zasilacz	Feel 350 W	75
Cena całości		1813

3DMark2006
Ogólny: 2204 (1736)
SM 2.0: 934 (662)
HDR/SM 3.0: 820 (698)
CPU: 910 (789)

Company of Heroes
Niskie detale (średnia liczba fps)
800 x 600: 103 (122)
1280 x 1024: 98 (73)
1600 x 1200: 83 (48)

Wysokie detale
800 x 600: 43 (26)
1280 x 1024: 24 (-)
1600 x 1200: 17 (-)

Call of Duty 2
Niskie detale
800 x 600: 40 (40)
1280 x 1024: 30 (26)
1600 x 1200: 22 (18)

Wysokie detale
800 x 600: 40 (23)
1280 x 1024: 19 (14)
1600 x 1200: 14 (11)

Dlaczego?

W porównaniu do podobnego zestawu opartego o Athlona i Radeona (był testowany miesiąc temu – wyniki w nawiasach) osiągi są całkiem ciekawe. **Lepsze wyniki zawdzięczamy przede wszystkim powrotowi do GeForce'a 7600GS, ale bardzo dobrze sprawuje się też Pentium IV**, który można teraz kupić po całkiem atrakcyjnej cenie. Widać, że nie ma większego znaczenia, czy komputer w tym przedziale cenowym zbudujemy na bazie PIV czy Athlona64 – obie te konfiguracje będą równie sprawne.

ATI czy Nvidia: GeForce 7600GS kosztuje tyle samo, co Radeon X1650 Pro, a jest znacznie szybszy i sprawia mniej problemów.

Alternatywy: nieco oszczędzić można kupując tańszą obudowę z zasilaczem, ale wymiana procesora na Celerona nie ma sensu. Jeśli ktoś chce zaszaleć, może wymienić procesor na Pentium D lub... Core2 Duo! Będzie wprawdzie za mocny do tej karty graficznej, ale na bazie AMD takiej możliwości byśmy w ogóle nie mieli.

Dla kogo?

Dla osób szukających taniego komputera, na którym można już jednak zagrać w nowe gry. Cena jest wprawdzie nieco wyższa niż założone 1500 zł, ale taniej maszyny do współczesnych gier się nie kupi – zresztą kwota końcowa jest i tak nieco niższa niż zestawu z AMD, a potencjalnie daje większe możliwości rozwoju.

Zestaw zaawansowany

Płyta główna	Asus M2N4-SLI nForce 4	298
Procesor	AMD Athlon 64 X2 EE 3600+	511
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	400
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	225
Karta graficzna	Asus GeForce 7900GS HDTV	765
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	112
Obudowa	Geo-PC 607	139
Zasilacz	Feel 350 W	75
Cena całości		2525

3DMark2006
Ogólny: 4082 (4578)
SM 2.0: 1662 (1793)
HDR/SM 3.: 1652 (1944)
CPU: 1505 (1647)

Company of Heroes
Niskie detale (średnia liczba fps)
800 x 600: 160 (184)
1280 x 1024: 156 (161)
1600 x 1200: 136 (132)

Wysokie detale
800 x 600: 76 (76)
1280 x 1024: 47 (48)
1600 x 1200: 34 (-)

Call of Duty 2
Niskie detale
800 x 600: 47 (60)
1280 x 1024: 46 (50)
1600 x 1200: 38 (39)

Wysokie detale
800 x 600: 39 (45)
1280 x 1024: 32 (33)
1600 x 1200: 22 (24)

Dlaczego?

Po noworocznych szaleństwach wracamy w średnim zestawie do tańszego AMD, połączonego ze sprawiającą mniej problemów kartą Nvidii. **Efekt końcowy w porównaniu do Core2 Duo z Radeonem** (wyniki tego zestawu umieszczone zostały w nawiasach) **jest niewiele gorszy**, a co równie ważne, został osiągnięty mniejszym kosztem. Ciekawostką jest karta graficzna, którą wyposażono w wyjście TV dające obraz HDTV (do 1080i) – niestety, nie jest to jeszcze jakość, jaką daje HDMI, ale zawsze to coś.

ATI czy Nvidia: GeForce 7900GS kosztuje niemal tyle samo, co Radeon X1950Pro, a choć jest nieco wolniejsza, sprawia mniej problemów. W dodatku wersja HDTV jest droższa tylko o parędziesiąt złotych.

Alternatywy: poza wymianą obudowy za wiele się niestety nie zrobi. W wersji radykalnej można zamienić procesor np. na Athlona 64 3200+, co da oszczędności około 250 złotych przy takiej samej wydajności w grach niepotrafiących korzystać z dwóch rdzeni – ale wersja dwurdzeniowa opłaci się w przyszłości.

Dla kogo?

Choć komputer bazuje na wolniejszym procesorze AMD, wyniki testów są bardzo podobne do tych uzyskanych miesiąc temu przez Core2 Duo, który skrzydła rozwija dopiero na znacznie szybszej (i droższej) karcie graficznej. Jest ona zresztą słabym punktem także tego zestawu, bo za pół roku wypadało ją będzie wymienić na coś zgodnego z DirectX 10.

KUPON RABATOWY 3%

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać 3% rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action, zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło CDAction.

Zestaw (prawie) super

Płyta główna	Asus P5N-E SLI Nvidia nForce 650i SLI	447
Procesor	Intel Core2 Duo E6300	712
Pamięć	Corsair Value Select DDR2 512 MB 667 MHz x2	439
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	225
Karta graficzna	GeForce 8800 GTS Gigabyte 640 MB TV & 2x DVI	1799
Napęd optyczny	Samsung DVD-RW +/- Black	112
Obudowa	Chieftec BH-02B-B-B	394
Zasilacz	razem z obudową	
Cena całości		4128

3DMark2006
Ogólny: 7541 (8314)
SM 2.0: 3535 (3820)
HDR/SM 3.0: 3558 (4272)
CPU: 1632 (1655)

Company of Heroes
Niskie detale (średnia liczba fps)
800 x 600: 206 (236)
1280 x 1024: 204 (235)
1600 x 1200: 200 (234)

Wysokie detale
800 x 600: 111 (141)
1280 x 1024: 100 (129)
1600 x 1200: 83 (109)

Call of Duty 2
Niskie detale
800 x 600: 60 (74)
1280 x 1024: 59 (71)
1600 x 1200: 55 (71)

Wysokie detale
800 x 600: 44 (56)
1280 x 1024: 42 (56)
1600 x 1200: 36 (54)

Dlaczego?

Konfiguracja za 4 tysiące bazuje na Core2 Duo oraz karcie graficznej **8800GTS**, jako że taki zestaw będzie najlepiej przygotowany na nadejście Visty. Do tego płyta główna z nowym chipsetem 650 pozwoli w przyszłości rozbudować konfigurację do SLI, aczkolwiek będzie się to również wiązało z wymianą zasilacza na mocniejszy. Słabą stroną zestawu są pamięci, ale na czymś musieliśmy oszczędzić, by zmieścić się w budżecie. W nawiasie wyniki dla zestawu z zeszłego miesiąca (opartego o 8800GTX).

ATI czy Nvidia: ATI nadal niczego zgodnego z DX10 nie pokazało, więc wyboru jak nie było, tak nie ma.

Alternatywy: ceny zbić się już za bardzo nie da, za to jeśli kogoś stać, polecamy wymianę pamięci na szybsze, np. Corsair Twin2X DDR2 2x 512 MB 800 MHz CL5-5-5-12, które są o 140 zł droższe, lub chociaż Corsair Twin2X DDR2 2x 512 MB 675 MHz CL4-4-4-12 (w cenie Value Select), które jednak nie były w chwili składania komputera dostępne.

Dla kogo?

Jest to w chwili obecnej jedna z najtańszych konfiguracji dająca nam pewność, że zagramy w gry przygotowywane z myślą o nowym systemie Microsoftu. Różnica w wydajności (w porównaniu do zestawu droższego o ponad 1000 zł) nie jest strasznie duża, a jeśli kupimy lepszą pamięć, wyniki będzie można jeszcze poprawić podkręcając procesor.

Komputronik
www.komputronik.pl

Sprzęt dostarczyła firma Komputronik. Podano ceny według stanu z dnia 11.01.2007.

Konkurs SMS

ANOTHER WORLD

15TH ANNIVERSARY EDITION

Chyba nie ma gracza, który by nie grał w Another World albo chociaż o nim nie słyszał. To jeden z tych tytułów, przy których wyświechtane od nadużywania słowo „kultowy" pasuje jak cylinder do fraka, James do Bonda czy ryba do wody. To jeden z tytułów, które na zawsze pozostaną w panteonie Gier Wielkich. To jedna z tych gier, bez których nasz świat (...czy tylko nasz?) byłby bardziej szary.

Do wygrania monitor BenQ FP92W zapewniający komfort w pracy i podczas zabawy!

Do tego plakaty Another World i 10 zestawów gier: Another World – Edycja Kolekcjonerska, Coffee Break, Racer 3: Gold Edition, Dominet Bank Ekstraliga, Great Invasions: Mroczne Wieki, The Secrets of Da Vinci: Zakazany manuskrypt

Aby je wygrać, wystarczy wybrać prawidłową odpowiedź:

Akcja Another World rozgrywa się:
a) podczas Wojen Punickich
b) w baśniowej krainie fantasy
c) na obcej, wrogiej planecie

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.AW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 19 lutego 2007 r.

Wielka frajda!

Hut Sędzimir | macha pilotem

>>> Kiedy twoja rodzina zacznie korzystać z Wii...

Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni – to stare powiedzenie sprawdza się po raz kolejny. Choć cała filozofia, na jakiej oparta jest nowa konsola Nintendo, przyjęta została przez „branżę" z ironiczną rezerwą, premiera Wii okazała się jedną z bardziej udanych w historii maszynek do gier.

Po raz pierwszy koncern Nintendo potwierdził, że pracuje nad nową konsolą jeszcze w 2004 roku, na konferencji zwołanej z okazji targów E3. Wtedy jeszcze urządzenie to określane było mianem Revolution i po wspomnianej konferencji na długi czas stało się obiektem domysłów i spekulacji różnych branżowych mędrków. W 2005 roku pojawiły się pogłoski, zgodnie z którymi jednym z unikalnych rozwiązań zastosowanych w nowej konsoli miał **być kontroler wyposażony w czujniki ruchu** – jego prototyp zaprezentowano po raz pierwszy podczas imprezy Tokyo Game Show tego samego roku. Większość sekretów nowej konsoli – oraz jej nową nazwę – Nintendo przedstawiło tuż przed rozpoczęciem targów E3 w 2006 roku.

Nietypowy, przypominający telewizyjny pilot kontroler; deklarowana przez same Nintendo mniejsza moc obliczeniowa Wii w porównaniu z X360 i PS3; świadoma rezygnacja z części funkcji multimedialnych (**choć konsola ma czytnik DVD, nie pozwala na odtwarzanie filmów!**) oraz rewolucyjny system sterowania – wszystko to sprawiło, że mało kto wierzył w sukces tego przedsięwzięcia, a większość poważnych analityków prorokowała raczej klęskę japońskiego koncernu. Tymczasem **w ciągu pierwszego miesiąca sprzedaży konsola znalazła ponad półtora miliona nabywców na całym świecie!** To mniej więcej trzy razy więcej niż wypuszczone na rynek w tym samym czasie PlayStation 3, a także więcej o około 700 tysięcy w porównaniu z pierwszym miesiącem sprzedaży Xboxa 360. Innymi słowy – to autentyczny sukces!

Wiilozofia

Powodzenie Wii (konsola sprzedawana jest właśnie pod taką nazwą, zupełnie inaczej niż w przypadku wcześniejszych platform Nintendo, w którym nazwa tego koncernu stanowiła część oficjalnego znaku towarowego) to przede wszystkim zasługa oryginalnego systemu sterowania, ale także przemyślanej strategii marketingowej, dobrze skalkulowanej ceny i wyznaczonej na okres świąteczny daty premiery. Warto zwrócić uwagę właśnie na to, bo **w Wii rewolucyjny jest nie tylko kontroler, ale i pomysł stojący za konsolą** – inny od filozofii, na jakich skonstruowano Xboxa 360 i PS3. Maszynki Microsoftu i Sony służyć mają przede wszystkim do zaawansowanych technologicznie gier, oprawą graficzną i dźwiękową dostosowanych to ery telewizji high definition, jednocześnie oferując funkcje multimedialne (odtwarzanie płyt HD-DVD czy Blu-ray, obsługa plików MP3 itd.) wykorzystywane przez graczy, osoby zainteresowane nowoczesną elektroniką, modnymi lifestyle'owymi gadżetami.

Wii nie może konkurować z nimi pod względem parametrów technicznych, ale jak się okazuje, wcale nie musi, bowiem przeznaczenie konsoli jest zupełnie inne – jej umiarkowana cena (przynajmniej jak na zachodnioeuropejskie czy amerykańskie zarobki) sprawia, że może być drugim urządzeniem multimedialnym w domu. A wtedy staje się centrum rozrywki i informacji dla całej rodziny: od kilkuletniego berbecia, przez nastolatka interesującego się grami, aż po ich rodziców, którzy będą mogli sprawdzić pogodę czy wiadomości ze świata (o tym za chwilę), a nawet dziadków, którzy dzięki intuicyjnemu sterowaniu będą mogli bawić się grami razem z wnukami.

Wiirtualna konsola

Jednym z kanałów menu startowego konsoli jest Wii Shop, w którym za specjalne punkty można kupować najróżniejsze wirtualne dodatki do konsoli, a także klasyczne gry z platform NES, Super Nintendo, Sega Mega Drive, Turbografx/PC Engine i Nintendo 64. Sto punktów ze sklepu Wii kosztuje 1 euro (w USA – szczęściarze! – 1 dolara), na gry zaś trzeba wydać 500 punktów (tytuły na NES), 800 punktów (gry na Super Nintendo, Sega Mega Drive i Turbografx) oraz 1000 punktów (produkcje na Nintendo 64). Wśród dostępnych tytułów (w Europie jest ich już ponad trzydzieści) są między innymi perełki, takie jak Super Mario Bros. (NES), Donkey Kong Country, F-Zero i Street Fighter 2: The World Warrior (SNES), Golden Axe, Sonic the Hedgehog i Toe Jam & Earl (Genesis) czy Super Mario 64 (N64), ale niemal każdej z produkcji sprzedawanych w Wii Shop należy się miejsce w encyklopedii interaktywnej rozrywki. Do niektórych z tych gier przydaje się (w kilku jest niezbędny) Classic Controler, kupowany oddzielnie, w Polsce w cenie ok. 79 złotych – to zmyślne urządzenie łączy w jednej obudowie funkcje kontrolerów wszystkich symulowanych przez Virtual Console platform!

Mii to ja

Każdy użytkownik Wii może stworzyć swój wirtualny odpowiednik, czyli tak zwanego Mii, komputerowego ludzika „żyjącego" w konsoli (przy okazji samej Wii można również nadać unikalny przydomek). Mii może być chłopcem lub dziewczynką, opcje kreacji postaci są zbliżone do tych znanych z gier serii The Sims. W niektórych grach, np. w Wii Sports, Mii mogą być bohaterami lub np. siedzieć na widowni. Co ciekawe, każdego ludzika można zapisać w 2 KB pamięci znajdujących się w Remote i w ten sposób przenieść na inną konsolę, np. kolegi – wtedy postać jednego gracza pojawia się w grach wykorzystujących Mii u innego użytkownika Wii.

Wybierz kanał

Menu Wii skonstruowane jest na zasadzie tzw. kanałów – na ekranie widać kilkanaście przypominających telewizyjny kineskop prostokątów, z których kilka pierwszych jest zajętych. Reszta ma zapełnić się w przyszłości, a ponieważ Wii „z pudełka" obsługuje bezprzewodowy Internet, nowe opcje mogą być dodawane do konsoli wraz z upływem czasu. W chwili obecnej dostępne są następujące kanały: **Disc** (pozwalający na uruchamianie gier na Wii czy Nintendo Gamecube), **Mii** (umożliwiający stworzenie wirtualnego ludzika będącego odpowiednikiem użytkownika konsoli), **Photo** (dający możliwość przeglądania i prostej obróbki zdjęć zapisanych na kartach SD), **Wii Shop** (tu kupuje się nowe kanały, inne dodatki multimedialne oraz klasyczne gry na wirtualną konsolę – patrz ramka) oraz **Forecast** (tu podłączone do sieci Wii pokazuje pogodę). Wśród kanałów pojawiających się w menu startowym konsoli jest również jeden o nazwie **News**, w którym na bieżąco będą się pojawiać informacje ze świata, zostanie on jednak uruchomiony dopiero 27 stycznia. Jednocześnie w Wii Shop można ściągnąć kanał **Internet**, czyli innymi słowy przeglądarkę Opera w wersji na Wii.

Menu startowe konsoli pozwala również na przejście do Message Board, czyli wirtualnej tablicy ogłoszeniowej, na której można zostawiać wiadomości innym członkom rodziny, lub – pod warunkiem że konsola jest podłączona do Internetu – znajomym w Sieci. Założenie przyjęte przez koncern Nintendo jest takie: konsola jest niedroga, trafia do sprzedaży w okresie świątecznym, będzie więc chętnie kupowana jako prezent dla graczy. Kiedy już pojawi się w domu, inni jego mieszkańcy odkryją, że mogą uczestniczyć w zabawie, bo gry przygotowane są tak, by poradził sobie z nimi nawet ktoś, kto nie miał wcześniej kontaktu z konsolami... A przy okazji odkrywają, że korzystając z Wii mogą sprawdzić, czy po wyjściu z domu warto brać ze sobą parasol. Takie całorodzinne zastosowania konsoli będą na pewno nadal wspierane

Podbite oko

Jak każda rewolucja, również ta Wii ma swoje ofiary. Okazało się, że specjalny pasek, który ma pozwalać na zaczepienie Remote (znanego też jako Wiimote) na dłoni, nie spełnia swojej funkcji (zsuwa się z dłoni lub pęka) i wielu graczy, wykonując zbyt zamaszyste ruchy rzuca kontrolerem (my tego problemu nie mieliśmy) i niszczy telewizory, stojące w pomieszczeniu przedmioty, a nawet powoduje obrażenia wśród domowników. Nintendo zareagowało na te doniesienia w ciągu kilkunastu dni od premiery konsoli zapowiadając, że wymieni pasek każdemu użytkownikowi konsoli, który zgłosi się do firmy. Zabawa z Wii może być niebezpieczna także wtedy, gdy wokół gracza kręcą się inni ludzie – co prawda, przed każdą grą pojawia się prośba o to, by upewnić się, że podczas rozgrywki ruchy nie będą w żaden sposób ograniczone, ale i tak zanotowano już kilka wypadków, w których doszło do uderzenia stojącego obok obserwatora przez gracza. Skutki takiego zdarzenia mogą być opłakane – patrz zdjęcie...

WII-WII-SEKCJA

przez Nintendo i nieuniknione jest pojawienie się kolejnych kanałów, z których będą mogli korzystać wszyscy domownicy. To właśnie dzięki nim Nintendo planuje sprzedać w pierwszej połowie tego roku aż 4 miliony konsol.

Po prostu frajda!

Niestety niewielki procent z tych 4 milionów konsol trafi do Polski – pewnie też ze względu na barierę językową i sposób postrzegania gier w naszym kraju (dużo częściej niż w krajach Zachodu uważa się je za błahą rozrywkę pryszczatych nastolatków) niewiele Wii będzie wykorzystywanych zgodnie z zamysłem Nintendo. Do sprzedaży trafiło u nas w pierwszej partii ok. 2000 egzemplarzy urządzenia, wszystkie, w cenie **1099 złotych**, sprzedały się jeszcze przed Gwiazdką, czyli w ciągu ok. dwóch tygodni. Jeden z nich zawitał również do naszej redakcji, mieliśmy więc okazję dość dobrze przyjrzeć się temu, co rzeczywiście daje zabawa z Wii. Już wiemy – wielką frajdę.

W Europie i USA konsola sprzedawana jest wraz z grą Wii Sports, która w niemal perfekcyjny sposób pokazuje „o co w tym chodzi". To kolekcja minigierek będących uproszczoną symulacją pięciu dyscyplin sportowych – tenisa, kręgli, golfa, boksu oraz baseballa. Każda wykorzystuje Remote, czyli podstawowy kontroler Wii, do gry w boks potrzebny jest także Nunchuk i to jedyna minigierka, której poświęcić trzeba więcej niż kilka sekund, by poznać zasady sterowania.

Wszystkie pozostałe działają bardzo intuicyjnie – łatwo wyobrazić sobie, że trzymany w ręku Remote to rakieta do tenisa, kij do golfa czy pałka do baseballa, nietrudno wyczuć, jak ruch kontrolera przykłada się na ruch ręki rzucającej na ekranie kulą do kręgli. Satysfakcja płynąca z gry jest natychmiastowa, a przy tym jest to uczucie naprawdę nowe i potrafi zaskoczyć nawet kogoś, kto spędził całe życie na graniu. To rzeczywiście rewolucja – robocza nazwa Wii była z tego względu jak najbardziej właściwa. Pytanie tylko, czy wśród polskich graczy znajdzie się wielu takich, których stać będzie na dwie konsole? |CDA|

Wii-lot, Nanczak, Klasyk

Podstawowy kontroler Wii to Remote, wyglądem i niektórymi funkcjami (np. wyłącza konsolę) przypominający telewizyjny pilot. Pozwala wskazywać obiekty na ekranie (np. w menu startowym), w wielu grach umożliwia innego rodzaju interakcje (np. w Red Steel czy Zelda: The Twilight Princess zmienia się w miecz, w Excite Truck czy NFS: Carbon działa jak kierownica). Zasięg Remote to według producenta maksymalnie 10 metrów, ale w sieci znaleźć można filmiki pokazujące, że może on być nawet 10 razy większy (!!!) – my testowaliśmy go w odległości około 3 metrów i działał bez zarzutu. Remote – na polskich serwisach growych nazywany także jako wii-lot – zasilany jest bateriami AA (popularne paluszki), które starczają na około 50 godzin grania.

Do Remote podłącza się Nunchuk, który – podobnie jak Remote – wyposażony jest w czujnik ruchu i opcję 'rumble', dodatkowo ma gałkę niemal identyczną do tej wykorzystanej w kontrolerze do konsoli Nintendo GameCube. W większości gier Nunchuk odpowiada więc za ruch bohatera, a Remote pozwala wykonywać mu różne czynności, np. strzelać do przeciwników czy atakować ich mieczem. Nunchuk nie ma własnego źródła zasilania, podobnie jak Classic Controler korzysta z energii pobieranej z baterii w Remote.

Każda konsola Wii sprzedawana jest z jednym Remote i jednym Nunchukiem, dodatkowe można dokupić za – odpowiednio – 159 i 99 złotych.

Tylko na Wii

Choć od premiery konsoli nie minęły nawet jeszcze dwa miesiące, może się ona pochwalić aż 33 dostępnymi tytułami reprezentującymi różne style rozgrywki – to m.in. Rayman Raving Rabbids, NFS Carbon czy Call of Duty. Poza wykorzystującymi możliwości Wii grami dostępnymi też na inne platformy, Nintendo zadbało o to, by pojawiło się kilka tytułów, w które zagrać można tylko na nowej konsoli koncernu. Nic dziwnego, że to one są najciekawsze. Szczególnie warto zwrócić uwagę na:

Zelda: The Twilight Princess

To killer app tej konsoli, najnowsza część słynnej serii gier action-RPG znanych wszystkim miłośnikom konsol. The Twilight Princess to ukłon w stronę fanów serii – zawiera wiele lokacji i postaci, które pojawiały się już wcześniej. Jak zwykle bohaterem gry jest Link, który ponownie walczy ze złem – teraz wymachując mieczem razem z graczem i jego wii-lotem.

Red Steel

Opracowany przez Ubisoft FPS o dalekowschodnich gangach, w którym poza strzelaniem dużo jest też walki na miecze – oczywiście kontrolowane przez ruchy Remote. To gra, która ma pokazać, że Wii to nie tylko zabawka dla dzieci – jej poważna, dorosła fabuła i sporo brutalnych scen mają przekonać również starszych graczy, że nowa konsola Nintendo to coś, co może im się spodobać.

Super Monkey Ball: Banana Blitz

Kolejna gra znana wieloletnim fanom konsol Nintendo – polega na przechylaniu przygotowanych specjalnie aren, tak by znajdująca się na nich kulka z małpką w środku dotoczyła się do wskazanego celu. Dodatkowo, jak w każdej części serii, można pobawić się najróżniejszymi minigierkami, m.in. baseballem czy biegiem przez płotki.

Elebits

Zabawna gra akcji, w której Remote służy do polowania na Elebity, małych kosmitów kradnących ziemianom energię. Moc odebraną złapanym stworkom można wykorzystać do uruchamiania najróżniejszych urządzeń, co sprawia, że wypadają z nich kolejne Elebity, które można złapać. Choć brzmi to jak kolejna szalona produkcja made in Japan (za grę odpowiada koncern Konami), zabawa jest przednia.

Grzech
NIE ZAJRZEĆ

AMD Fusion procesor z grafiką!

Grzegorz Kubera | Promocja – 2 w 1

W numerze 10/06 pisaliśmy o przejęciu ATI przez AMD. Starając się dociec, co takiego wyniknie z tej fuzji, wskazywaliśmy m.in. na stworzenie procesora, który dysponowałby mocą obliczeniową GPU i mógłby zarazem pełnić rolę jednostki CPU. Nasze przypuszczenia okazały się trafione!

Przyznam, że nietrudno było przewidzieć, iż prace nad połączeniem układu graficznego z procesorem zostaną rozpoczęte zaraz po przejęciu ATI, ale chyba nikt nie spodziewał się, że końcowy efekt będzie dostępny już w 2008 roku. Program Fusion to plan stworzenia procesora o roboczej nazwie APU (Accelerated Processing Unit). **Będzie to konstrukcja wielordzeniowa, składająca się z zestawu rdzeni CPU i GPU**. APU ma zawierać też zintegrowany kontroler pamięci. Jak podaje AMD, opracowywany układ charakteryzować będzie przede wszystkim większa wydajność i mniejszy pobór energii.

Nadzieja na lepsze

Obecnie w naszych komputerach znajdują się dwie jednostki przetwarzania o odpowiednich nazwach Central Processing Unit (CPU – procesor) i Graphics Processing Unit (GPU – układ karty graficznej). Zarówno CPU, jak i GPU stanowią programowane procesory obliczeniowe, co pozwala AMD na zainstalowanie ich w jednym układzie – **rozwiązanie to pozwoli GPU wspierać w działaniu CPU i odwrotnie**. AMD przedstawiło Fusion bardzo rzeczowo, akcentując podobieństwo PU (jednostek przetwarzania). Firma poinformowała, że od pamięci potrzebuje więcej pasma i pojemności, a od konstruktorów większej liczby tranzystorów i zwiększonej szybkości działania.

Rewolucyjne karty graficzne

Gdy piszę ten artykuł, nie ma jeszcze oficjalnej specyfikacji układu ATI R600. O ile jednak dostęp do danych o R600 jest mocno ograniczony, nie przeszkadza to w snuciu podejrzeń, że najnowsze Radeony będą stanowić zagrożenie dla kart graficznych Nvidia – GeForce 8800. Inaczej być przecież nie może – jeśli nowości ATI nie zdołają prześcignąć lub zrównać się z konkurencją, ich wprowadzenie na rynek okazałoby się zupełną pomyłką. Z kolei wiedząc, że R600 pojawi się znacznie później niż GeForce 8800, możemy być na 100% pewni, że przynajmniej w większości gier układ ten zaoferuje lepszą wydajność od konkurencji. Ponadto w prezentacji AMD można odnaleźć hasło stream computing (przetwarzanie strumieniowe). Jest to rozwiązanie bardzo podobne do tego, które przedstawiła Nvidia jako CUDA (patrz ramka: CUDA się dzieją) w ósmej serii GeForce – udostępnienie mocy obliczeniowej procesora do innych niż grafika zastosowań. Tym sposobem R600 nie tylko okaże się bardzo wydajnym układem, ale i pierwszym GPU firmowanym przez ATI gotowym do połączenia z jednostką centralną.

Implementacja

Firma AMD poinformowała o dedykowanym procesorze strumieniowym dla stacji roboczych i serwerów. Mowa o nowości nazwanej stream processor, czyli... karcie graficznej. Z prezentacji AMD wynika, że pierwsze połączenie układu graficznego z procesorem ujrzymy w platformie Torrenza. Znajdzie się tam ATI R600, który będzie pracował w roli koprocesora do masowych obliczeń. W Sieci znajdziemy sporo przypuszczeń, z których wynika, że R600 okaże się układem bardzo podobnym do G80 (GeForce 8800). Tylko jakie to podobieństwo, skoro G80 jest osobnym chipem, podczas gdy R600 ma zostać zainstalowany w jednostce centralnej? I tu pojawia się implementacja. Jest to pierwsze planowane przez AMD posunięcie w zakresie połączenia jednostek CPU i GPU. Układ GPU ma zostać „wepchany" obok jądra CPU i korzystać ze wspólnej dla obydwu pamięci RAM.

Co za, a co przeciw?

Nowość AMD ma mieć także zintegrowany kontroler pamięci. Biorąc pod uwagę fakt, że program Fusion planowany jest na 2008 r., czyli czas pamięci DDR3 o przepustowości dwukrotnie większej od dziś stosowanych układów DDR2, nie można uznać, że wspólna pamięć z punktu widzenia wydajności okaże się niepowodzeniem. Co więcej, sporo testów dostępnych obecnie procesorów AMD dowodzi, że układy te nie są zbytnio uzależnione od przepustowości pamięci, czego najlepszym przykładem jest **znikoma różnica wydajności pomiędzy układami współpracującymi z modułami DDR 400 a DRR2 800**. Różnice te są znikome, mimo że DDR2 800 zapewniają dwukrotnie większy transfer niż DDR 400! Jeśli zatem nowa rodzina procesorów AMD (K8L) będzie charakteryzowała się podobną pracą z pamięciami (a tak się najprawdopodobniej stanie), dla procesora graficznego pozostanie ok. ¾ pasma przepustowości pamięci. Czy to jednak wystarczy, by uzyskać wydajne rozwiązanie, mogące poradzić sobie z najnowszymi grami? Niekoniecznie.

Początkowo średnia wydajność

Warto zwrócić uwagę na bardzo krótki termin, w jakim AMD zapowiedziało połączenie GPU z CPU – tylko dwa lata! Zważywszy na to, że średni cykl opracowywania nowego procesora trwa co najmniej dwukrotnie dłużej, można się spodziewać, że **układ CPU-GPU powstanie z połączenia na jednym chipie jądra K8L z jądrem graficznym, którego nie ma jeszcze na rynku**.

W przypadku GPU cykl projektowy jest bowiem o wiele krótszy. Jak więc zrealizować opisywaną hybrydę? Wystarczy z układu K8L usunąć dwa spośród czterech rdzeni, wykorzystując prawie połowę powierzchni chipu na potrzeby GPU. W wyniku tego „cięcia" uzyskamy ok. 160-200 mln tranzystorów, co pozwala na realizację GPU z prawdziwego zdarzenia. Poza tym **można się spodziewać, że jednostki obliczeniowe GPU będą pracowały z takim samym zegarem co CPU** – nic nie leży na przeszkodzie w uzyskaniu wydajności porównywalnej z dzisiejszymi królami procesorów graficznych! Trzeba jednak wspomnieć o przepustowości pamięci, która mimo zastosowania układów DDR3 nie będzie w stanie dorównać tej, jaką mają teraz obecnie do dyspozycji nawet średnie pod względem wydajności GPU.

Wynika to z tego, że implementacja jądra graficznego ma miejsce na poziomie przełącznika krzyżowego CPU, co znaczy, że GPU komunikować się będzie z pamięcią RAM przez pamięć cache L3. To zaś zupełnie zmienia postać rzeczy, gdyż buforowanie w cache'u eliminuje korki w komunikacji GPU z pamięcią, jakie obecnie zdarzają się dość często.

W skrócie: **hybrydowy procesor-grafika będzie mógł zapewnić wydajność na średnim poziomie**. Możliwe jednak, że jest to celowy zabieg AMD, co wskazywałoby na to, iż będzie to zupełna nowość na rynku, rozsądnie więc byłoby ją rozpowszechnić, oferując takowe produkty po możliwe niskiej cenie.

Wydajność takiego połączenia kształtowałaby się mniej więcej tak jak współpracujące ze sobą Athlon 64 i Radeon X1300, a to marzeniem gracza na pewno nie jest, zwłaszcza na rok 2008. AMD zapowiada jednak, że najbardziej wymagający użytkownicy będą mogli jeszcze zakupić osobne urządzenia, ponieważ marka ATI nie zniknie z rynku na rzecz układów zintegrowanych w procesorach.

I gdzie to połączenie?

Póki co AMD zaplanowało implementację, której do całkowitego połączenia dużo brakuje. Zatem gdzie układ APU (procesor z grafiką), o którym piszę na samym początku? Wbrew pozorom, pierwsze efekty prac są już widoczne. Niemniej to, czego oczekujemy, jest na razie odległe od finalnej realizacji. Połączenie zostało bowiem rozpoczęte przez firmę Nvidia. Koncern ten udostępnił jednostki przetwarzające GPU dla oprogramowania użytkowego. Tak więc technologia CUDA obecna w najnowszych kartach GeForce stanowi pierwszy etap tego procesu, zaś AMD zapowiada wprowadzenie porównywalnej platformy razem z układem ATI R600.

Niestety tylko niekiedy zdarza się, że nowatorskie pomysły mają łatwą drogę do przebycia. AMD Fusion także nie ma przyszłości usłanej różami. A przynajmniej do czasu, zanim nie nawiąże współpracy z... konkurencją.

Połączenie CPU z GPU ruszy bowiem pełną parą dopiero wtedy, gdy Nvidia i ATI osiągną porozumienie dotyczące zgodności programowej platform. Twórcy tych korporacji to dawni koledzy z Silicon Graphics, więc można się spodziewać, że do takiej współpracy jednak prędzej czy później dojdzie.

Oby jak najprędzej! **CDA**

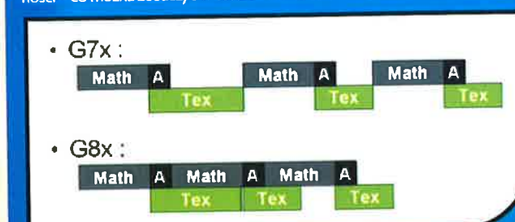
ATI R600 przejmie pałeczkę

Najnowsze karty graficzne Nvidii, GeForce 8800 GTX i GeForce 8800 GTS, znajdują się już w sprzedaży. AMD-ATI przygotowuje kartę graficzną o kodowej nazwie R600, która ma prześcignąć w wydajności układ G80 Nvidii. AMD-ATI zapowiada, że najnowszy Radeon będzie oferował 512-bitową szynę danych, pamięci GDDR4 oraz 64 jednostki cieniujące. Co więcej, o ile seria kart GeForce 8800 wspiera DirectX 10, o tyle układ R600 ma obsługiwać jeszcze nowszą wersję API Microsoftu, DirectX 10.1. Nowa odsłona DirectX będzie gwarantować m.in. lepszą współpracę z wielordzeniowymi procesorami.

CUDA się dzieją

Technologia CUDA (Compute Unified Device Architecture) Nvidii to nic innego jak uelastyczniona architektura. CUDA dostępna jest wyłącznie w ósmej serii kart graficznych GeForce. Dotychczas realizowano jednostki cieniowania jako wektorowe, mogące pracować na czteroelementowych wektorach. Powód, dla którego zrezygnowano z tych jednostek, jest dość skomplikowany. Okazuje się, że cztery procesory strumieniowe dadzą sobie radę z obróbką wektora tak samo dobrze, jak czyniły to jednostki wektorowe.

W architekturze o nazwie G7x jednostka cieniowania musi oczekiwać na nałożenie się tekstury na ten element – tym sposobem obróbka trwa nieco dłużej, niż dzieje się to w G8x. W tej architekturze zaś jednostka kończąca obróbkę jest zdolna do podjęcia nowego zadania, pracując nad następnym pikselem lub werteksem. Nie musi ona czekać na wynik pracy jednostek teksturujących! Innymi słowy: po nałożeniu tekstury praca jest przekazywana do kolejnego procesora strumieniowego. Elastyczność tego rodzaju gwarantuje wysoki skok wydajności – co można zobaczyć w testach GeForce 8800.



4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL

- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250 o

SL-6535-TRD STRIKE²

- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

SPEED LINK

Sie ma sie gra!

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION© Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

XP prawie jak Vista

Grzegorz Kubera | Jak zamienić XP w Vistę?

Windows Vista jest już gotowy. Nowy system w sprzedaży detalicznej pojawi się już w lutym 2007 r. Zanim jednak zdecydujemy się zakupić produkt Microsoftu, warto sprawdzić, jak będzie się na nim pracowało. Można to zrobić już teraz!

Windows XP to system już oswojony, a dzięki aktualizacjom dość bezpieczny. Z kolei Vista (i tylko on) obsługuje DirectX 10, tak więc wcześniej czy później każdy gracz będzie musiał się na niego przesiąść. Z tego powodu warto zapoznać się z wymaganiami OS-u, instalując specjalną nakładkę Vista Inspirat. Modyfikuje ona wygląd systemu, a nawet dodaje kilka funkcji niedostępnych dotąd w XP. Zaczynamy!

Bezproblemowa instalacja

Sporo osób na pewno już wcześniej instalowało podobne nakładki do Windows XP, jednak z negatywnym rezultatem. Nierzadko bowiem okazuje się, że zmianie ulega tylko część elementów lub zaledwie sama tapeta. Z kolei gdy mamy prawdziwy niefart, można spotkać się z tematem pulpitu, który podmieni niektóre pliki systemowe i wybije szyby w naszych Oknach, a to zmusza nas do ponownej instalacji OS-u. Zapewniam zatem, że polecana przeze mnie nakładka jest w pełni bezpieczna. Po instalacji wystarczy uruchomić ponownie komputer i można już zacząć konfigurację. A jeśli zechcemy powrócić do poprzedniego wyglądu, nie będzie to żadnym problemem – udajemy się w tym celu do *Właściwości* ekranu i tam w zakładce *Wygląd* zmieniamy pole *Okna i przyciski* na *Styl systemu Windows XP*.

W oczekiwaniu na Vistę

Vista Inspirat pozwala sprawdzić, czy komputer podoła wymaganiom Visty. Dzięki temu decydując się w przyszłości na zakup tego systemu nie kupimy kota w worku. Program zmienia – wizualnie – wysłużonego już XP na Vistę, dodając nie tylko ustawienia okien, ekrany startowe czy ikony. Jego największą zaletą jest pasek stylizowany na Windows Sidebar – jeden z charakterystycznych elementów nowego OS-u. Można w nim umieszczać dowolnie wybrane gadżety, np. zegar czy też wtyczki do popularnych wyszukiwarek internetowych. Wykorzystywanie Sidebara jest bardziej wygodne niż standardowego paska zadań, ponieważ można go dowolnie zmniejszać lub powiększać. Jest on również nowocześniejszy i znacznie ładniejszy. Czasem zdarza się – co możemy wyczytać na forach dyskusyjnych – że użytkownicy rezygnują nawet z menu Start, ponieważ okazuje się ono zbędne!

Pasek jak marzenie!

Aby dokonać konfiguracji paska, klikamy Dock Settings. W zakładce Appearance możemy zmienić wielkość samego paska (Dock Size), jak i elementów (Magnified Size), które powiększają się po najechaniu nań kursorem myszy. Sidebar może się znajdować (Position on screen) zarówno u góry i na dole, jak i po prawej bądź lewej stronie ekranu. W opcji Background ustawimy „zlewanie się" paska z tłem pulpitu, a włączenie Load ObjectDock on startup sprawi, że będzie on ładował się automatycznie po zalogowaniu do Windows. Pasek Windows Sidebar nie tylko wygląda nowocześniej, ale jest także bardziej funkcjonalny. Oferuje naprawdę pokaźną liczbę funkcji, które można konfigurować według własnych wymagań.

Elementy i ich podpisy

Po najechaniu kursorem myszy na dany element nie tylko się on podświetla, ale i ukazuje się odpowiedni podpis. Jeśli zastosowana tam czcionka nie przypadnie nam do gustu, możemy ją zmienić poprzez udanie się do zakładki Appearance Tweaks – tam odnajdujemy funkcję Label Font i wybieramy interesującą nas czcionkę, zaś wielkość oraz pogrubienie lub kursywę uaktywniamy tuż obok. Nie mniej interesującą zakładką jest Docklets – tutaj możemy dodawać nowe funkcje: animację obracającej się Ziemi (świetny efekt wizualny) oraz bardziej praktyczne dodatki, jak efektowny zegar lub wtyczkę do wyszukiwarki Google czy też prognozę pogody.

Bogactwo możliwości i wygoda użytkowania

W kolejnej zakładce Dock Contents można uruchomić opcję Dock Taskbar Enabled, jeżeli faktycznie zdecydowaliśmy się na ukrycie tradycyjnego menu Start (opcja Hide the windows taskbar) – wówczas w naszym nowym pasku pojawiać się będą aktualnie otwarte dokumenty. Konfiguracja Sidebara nie ogranicza się tylko do włączania lub wyłączania poszczególnych funkcji. Można bowiem dodać lub zmieniać już istniejące. W plikach obsługiwanych przez standardowy pasek Start (np. dokument tekstowy) nie utracimy żadnych opcji, takich jak Kopiuj, Wytnij czy Wklej, natomiast w innych – niedostępnych dotąd narzędziach (np. wtyczka wyszukiwarki internetowej), wystarczy, że klikniemy Configure Docklet i już możemy wybrać wyszukiwarkę (standardowo Google, MSN i Yahoo!) lub dodać inną poprzez wybranie pola 'other' – musimy wówczas wpisać dokładny adres interesującej nas wyszukiwarki. Dostępna jest też możliwość zmiany ikon tych narzędzi. Jak widać, funkcjonalność Sidebara przewyższa typowy pasek zadań! Chcąc skasować dany element, trzeba przeciągnąć go z dala od paska. Wtedy wystarczy go już tylko puścić – pojawi się efektowna animacja, a element zniknie. Oczywiście nie zabrakło też innej metody, którą charakteryzuje większa szybkość działania. Jeśli nie zależy nam na animacji, wybieramy opcję Remove Entry, która odpowiada poleceniu „Usuń".

Ikony, kolory, okienka!

Vista Inspirat oferuje również odmienione, nowocześniejsze ikony oraz okna i foldery. Co ważne, zmianie wyglądu ulegają nie tylko standardowe lub najczęściej używane pliki, lecz właściwie wszystko, co można zastąpić. Na uwagę zasługują także okna systemowe – zmienia się nie tylko ich barwa. Po zainstalowaniu nakładki okienka są zaokrąglone przy rogach oraz bardziej nowoczesne, co widać po przyciskach funkcyjnych. Zmianie ulega też powłoka systemu. Poza tym, gdy udamy się np. do Mojego komputera, nie tylko rzuci nam się w oczy zmieniony wygląd, ale i fakt, że wiele elementów zostało lepiej pogrupowanych, co pozwala tym samym na szybszą konfigurację systemu. Dostęp do wszystkich plików będzie teraz znacznie łatwiejszy!

Warto też wspomnieć o zmianie wyglądu standardowego menu Start. Straci on napis „Start", a w jego miejsce pojawi się stylowe logo Windows Vista.

Folder według koloru

Vista Inspirat wprowadza ciekawą opcję Color Label. Dzięki niej o wiele łatwiej można odnaleźć interesujący nas folder. Zakładając, że na dysku D: znajduje się 30 folderów, z czego 3 są z muzyką, 2 z filmami, 10 z grami, 7 ze zdjęciami, a reszta zawiera tylko dokumenty tekstowe, możemy dowolnie zmieniać ich barwy, aby lepiej je rozróżniać. W tym celu klikamy dany folder prawym przyciskiem myszy i odnajdujemy menu Color Label. Teraz wystarczy je rozwinąć i wybrać jeden z siedmiu dostępnych standardowo kolorów. W ten sposób znacząco ułatwimy sobie odnajdywanie interesujących nas plików oraz polepszymy wygląd wizualny folderów. Jeśli jednak ktoś uzna, że to za mało, może dodawać nowe barwy, wybierając pole Custom.

Wymagania

Nie polecam instalowania nakładki na komputerach wyposażonych w mniej niż 256 MB pamięci RAM i w procesor pracujący z zegarem poniżej 1 GHz. Zalecane wymagania sprzętowe są zbliżone do tych, które towarzyszą prawdziwemu systemowi operacyjnemu. Nowy, bardziej efektowny wygląd działa bez zarzutu na pecetach z 1 GB pamięci i procesorem o częstotliwości przynajmniej 1,4 GHz. Mile widziana jest także karta graficzna oferująca 128 MB lub więcej pamięci. **[CDA]**

Desktop Sidebar – zaawansowany pasek

Jeśli podoba się nam standardowy wygląd Windows XP, ale chcielibyśmy wypróbować boczny pasek, możemy zrobić to instalując program Desktop Sidebar. Jest to zupełnie inna aplikacja, o wiele bardziej rozbudowana i – uwaga – lepsza od Windows Sidebara oraz Google Desktop Sidebara! Desktop Sidebar ma wszystkie opcje, jakie znajdziemy w konkurencyjnych rozwiązaniach, oraz dodatkowe, niedostępne w innych programach: są to wtyczki do komunikatorów Messenger, Miranda i ICQ oraz znanego odtwarzacza Winamp. Poza tym znajdziemy tu m.in. panel wiadomości z wybranych serwisów (czytnik kanałów RSS), informacje o obciążeniach systemu, dostęp do folderów poczty e-mail czy też aktualną pogodę – narzędzie współpracuje z serwisem The Weather Channel. Desktop Sidebar jest darmowy. W Sieci możemy znaleźć także mnóstwo skórek zmieniających wygląd paska. Adres: www.desktopsidebar.com.

Komputer dla Visty

Microsoft opublikował narzędzie o nazwie Windows Vista Upgrade Advisor. Jest to prosty w użyciu program kontrolujący wydajność naszego komputera – określa, czy wystarczy ona do swobodnego korzystania z Visty. Aplikacja ta wykrywa również niestandardowy sprzęt i zainstalowane programy, które nie są zgodne z Vistą. Wszystkim zainteresowanym kupnem najnowszego systemu Windows jako OS-u do już posiadanego komputera polecam użycie Upgrade Advisora.

FREEZONE
PENTAGRAM Xtreme Cooling Division
Cool'em all
ULTRA SILENT 26dB HEATPIPE CPUcooler FREEZONE HP-120 AlCu INTEL/AMD compatible
Pentium4 Socket 478 / LGA775
Athlon64 Socket 754/939/940 M2
ULTRA SILENT 19dB HEATPIPE CPUcooler FREEZONE HP-100 AlCu INTEL/AMD compatible
Pentium4 Socket LGA775
Athlon64 Socket 754/939/940 M2
ULTRA SILENT 0-21dB 2 HEATPIPES VGAcooler FREEZONE HP-60 Al VGA INTEL/AMD compatible nVidia/ATI
www.pentagram.eu
PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY
MULTIMEDIA VISION
Wyłączny Dystrybutor - Multimedia Vision, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa tel: /22/ 338 9000, www.mmv.pl

Problemy sercowe

Khedron [khedron@op.pl] | O prockach i nie tylko

Sercem każdego komputera jest procesor. To on w ogromnym stopniu decyduje o wydajności sprzętu. Wprawdzie maszyna dla gracza musi również mieć jak najlepszą kartę graficzną, ale na nic zda się jej moc bez gwarancji odpowiedniej szybkości obróbki danych. Gwarancji, jaką może dać tylko właściwy układ główny.

Przez wiele lat sytuacja na rynku wyglądała dość dziwnie – klienci zachwycali się procesorami jednej firmy – AMD. Testy wykazywały zdecydowaną wyższość Athlonów nad Pentium 4 (w tym w najbardziej interesujących nas grach). Natomiast po przejrzeniu ogromnej większości dostępnych na ten temat publikacji można się było nabawić prawdziwej schizofrenii – chwalono produkty Intela.

Każda inna firma wprowadzając na rynek produkt tak nieudany jak Pentium 4 musiałaby upaść, jednak potęga Intela pozwoliła mu przetrwać, a nawet doskonale sprzedawać swoje procesory. Energożerne, drogie, mało wydajne P4 znalazły wielu nabywców. Trudno się temu dziwić w sytuacji, gdy na każdym niemal kroku czytali oni peany na cześć tego procesora, a dopiero zakup i bezpośrednia konfrontacja z Athlonem ujawniała prawdę.

>>> Pat Gelsinger, CEO koncernu Intel, prezentuje czterordzeniowe „dziecko" swoich inżynierów.

Na szczęście przypadłość ta omijała czytelników NDSN, w którym od początku można było zapoznać się z opisem rzeczywistych możliwości procesorów. Wielokrotnie też pisałem, że na prawdę o P4 w innych czasopismach musicie poczekać aż do zakończenia ich produkcji i pojawianie się następcy. Proroctwa :) spełniły się co do słowa i **dziś sięgając po dowolny miesięcznik komputerowy łatwo uzyskacie informacje o słabościach Pentium, mimo że jeszcze rok temu w tym samym piśmie znajdowaliście twierdzenia temu przeciwne.**

Dziś procesorowy rynek wygląda zupełnie odmiennie niż przed lipcem zeszłego roku, kiedy to pojawiły się Core2Duo Intela.

Upgrade'ować czy nie – oto jest pytanie

Budując komputer powinniśmy zacząć od procesora. Przed jego złożeniem musimy odpowiedzieć sobie na kilka pytań. **1) Do czego będzie służył? 2) Na jak długo ma nam wystarczyć? 3) Czy stworzona na początku konfiguracja będzie używana do końca czy też zamierzacie często dokonywać upgrade'ów?** Pytania są o tyle istotne, że różnica kilkuset złotych przy zakupie komputera może spowodować w następnych latach zaoszczędzenie lub stratę znacznie większej kwoty. Dodatkowo sytuacja stała się na tyle złożona, że trudno pisać o samych procesorach w oderwaniu od płyt głównych i pamięci. Dopiero rozpatrując wszystko razem – procesor, płytę, pamięć, koszt ich zakupu i odpowiedzi na postawione wyżej pytania, możemy wybrać rozsądnie i z gwarancją, że za jakiś czas nie będziemy żałować dokonanego zakupu. (Za miesiąc będziecie mogli w NDSN przeczytać o płytach głównych i pamięciach, jakie powinny się znaleźć w waszych komputerach. Teraz już **ostrzegę przed sprzedawcami usiłującymi wcisnąć wam pamięci 667 MHz**. Są one o zaledwie kilkanaście złotych tańsze od modułów 800 i 1000 MHz, mogą zaś uniemożliwić wyciśnięcie z komputera ukrytych, często ogromnych pokładów mocy!)

Wielki przegrany

W ciągu kilku ostatnich miesięcy sytuacja AMD zdaje się pogarszać. W dużym stopniu firma zawdzięcza to rywalowi i jego doskonałemu C2D, ale również własnej strategii marketingowej. Miejmy tylko nadzieję, że specjaliści od sprzedaży z przejętej niedawno przez AMD ATI nie zaczną podsuwać również swoich pomysłów, gdyż to zakończyłoby się niechybnie zmonopolizowaniem rynków przez Intela i Nvidię.

Najbardziej w AMD rzuca się w oczy **bezradność tej firmy wobec ofensywy Intela**. Niestety po kilku latach przewagi technologicznej dziś AMD została z tyłu i najwyraźniej nie umie nawiązać walki z rywalem. Zamiast postępu mamy więc nieudolne miotanie się między różnymi rozwiązaniami, niedającymi przyrostu wydajności, za to mogącymi dość skutecznie zdezorientować klientów.

Pierwszym z nich było zastąpienie gniazda S939 przez AM2, połączonego z przejściem z pamięci DDR na DDR2. Początkowo zaowocowało to wydajnościową klapą, gdyż komputery zbudowane w oparciu o nową wersję procesora okazywały się często wolniejsze od tych z S939. Obecnie ich wydajność mniej więcej się wyrównała. Po tym skomplikowanym manewrze AMD stało w miejscu, podczas gdy konkurencja wciąż odjeżdżała. Spróbowano kolejnej zagrywki – ostatnio sporo mogliśmy się naczytać o zaletach, jakie przyniesie przejście z procesu technologicznego 90 na 65 nm. **Na rynku pojawiły się procesory (Brisbane) produkowane w nowej technologii, ale przynajmniej na razie ich zakup można odradzić.** Okazują się mniej wydajne od swoich starszych braci. Jeśli ktoś liczy na to, że przynajmniej technologia 65 nm pozwoli na lepsze przetaktowanie procesora, srogo się zawiedzie. **Nowe Athlony z trudem można podkręcić o kilka procent, co nie daje żadnego widocznego efektu przyrostu wydajności.** Jedyną zaletą jest nieco niższy pobór prądu, ale nie ma to znaczenia wobec szeregu wad tych procesorów.

...Ale ciągle walczy

Nadal godne zainteresowania są jednordzeniowe procesory AMD. Dzięki niskiej cenie mogą stanowić doskonałą podstawę do budowy taniego peceta dla gracza. Wprawdzie ich wydajność jest znacznie niższa niż C2D, ale mimo to zupełnie wystarczająca do grania we wszelkie nowe tytuły. Dodatkowo można je w większości całkiem dobrze podkręcić, co daje następną porcję mocy. Muszę tylko zaznaczyć, że **nie ma żadnych podstaw, aby właściciele Athlonów S939 przesiadali się na Athlony AM2.** Nie odczują oni nawet najmniejszej różnicy podczas użytkowania komputera. Jeśli kupujecie PC na kilka lat i w tym czasie nie dokonujecie żadnych zmian, równie dobrym wyborem jak AM2 będzie zbudowanie go w oparciu o starsze Athlony – okaże się to tańsze. Trzeba tylko pamiętać, że przy późniejszej wymianie podzespołów nic nie da się przełożyć do następnego komputera, nawet pamięci. Z drugiej strony, nawet zastosowanie DDR2 nie da nam tej pewności.

Nieco inaczej ma się sprawa z procesorami dwurdzeniowymi AMD. Ich cena, zwłaszcza w porównaniu do tej sprzed kilku miesięcy, może wydawać się atrakcyjna. Niestety **550 zł za najtańszego Athlona X2 EE3800+ to zaledwie 150 zł mniej niż najtańszy z C2D – E6300.** Mając wybór między tymi dwoma układami wybrałbym produkt Intela. Przy odpowiednim doborze podzespołów oraz odrobinie wprawy nawet najmocniejszy i najdroższy z procesorów AMD ulegnie w końcu najtańszemu z C2D. To dokładnie na odwrót niż kilka miesięcy wcześniej, gdy dobrze dobrany tani Athlon mógł pokonać dowolnego P4...

Nie każdy użytkownik będzie chciał podkręcać procesor. Dla tych, którzy na pewno **nigdy** tego nie zrobią, **Athlony X2 stanowią ciekawą propozycję.** Model EE3800+ uzyskuje często wydajność zbliżoną do C2D E6300. Przewaga Intela staje się jeszcze mniejsza w przypadku pracy z systemem i aplikacjami 64-bitowymi. W nich AMD radzi sobie naprawdę dobrze.

Czy warto rozważać zakup najtańszego procesora AMD, czyli Semprona? Zdecydowanie nie. Mimo wszystko jest on mniej wydajny od Athlonów, a ostatnie zawirowania i chaotyczne obniżki cen AMD sprawiły, że stał się zaledwie kilkanaście złotych od niego tańszy. Oczywiście kupując komputer wyłącznie do pracy z edytorem tekstu czy surfowania po Internecie możemy go wyposażyć nawet w najgorszy z dostępnych procesorów, ale NDSN jest działem skierowanym głównie dla graczy, więc nie będziemy tu rozpatrywać takich przypadków.

Wydajność jedno ma imię

A brzmi ono ostatnio Core2Duo. Ten zbudowany w oparciu o rozwinięcie technologii P3 procesor umożliwił wielki powrót Intela na pozycję wydajnościowego lidera. Moc procesora okazała się na tyle duża, że konkurencja nawet po kilku miesiącach nie potrafi pozbierać się po szoku i zareagować w sposób inny niż marketingowe pomysły.

Obecnie dostępnych jest na rynku kilka wersji tego procesora, począwszy od E6300, a skończywszy na E6700. Kupić możemy również Core2Extreme nawet w wersji z czterema rdzeniami, ale ich cena stanowi obecnie zaporę nie do przebycia.

Modele E6300 i E6400 wyposażono w 2 MB pamięci cache L2, natomiast wyższe w 4 MB, co zaowocowało sporym wzrostem ceny. Na tyle dużym, by mimo pewnego podniesienia wydajności ich zakup był raczej nieopłacalny. **Rozważając więc kupno C2D wybieramy między dwoma tańszymi modelami.** Jedyną różnicę między nimi stanowi zegar – 1,86 GHz dla E6300 (700 zł) i 2,13 GHz dla droższego modelu (850 zł).

Prezentując rodzinę C2 Intel padł ofiarą doskonałości własnych technologii. Nieco wcześniej pisałem o chybionych 65 nm AMD. Wyniki podkręcania tych procesorów świadczą jednoznacznie, że AMD wprawdzie potrafi produkować układy w tym wymiarze technologicznym, ale robi to jak na razie bardzo nieudolnie. Przepaść do możliwości Intela jest ogromna. **E6300 i E6400 można podkręcić w niewiarygodny sposób.** Daje to często niemal liniowy wzrost wydajności. **Wszystkie sprawdzane przeze mnie E6300 pracowały bez kłopotu z zegarem co najmniej 2400 MHz, natomiast E6400 – 2700 MHz.** Zdarzały się przypadki, gdy słabszy z procesorów osiągał nawet 2800 MHz, zaś mocniejsze przekraczały 3 GHz. We wszelkich benchmarkach procesorów przekładało się to na bardzo wysokie wyniki. Nawet przy standardowych ustawieniach procesory te pokonywały Athlony, natomiast po podkręceniu przewaga siły zmieniała się w masakrę. Co ważniejsze, wydajność ta widoczna była dobrze nawet w grach i benchmarkach typowo graficznych.

Niestety koszt procesora to tylko część wydatków, jakie trzeba ponieść, aby uzyskać takie rezultaty. Niezbędna jest

Wymagania sprzętowe

Od czasu premiery Pentium 4 pojawił się problem z podawanymi dla gier wymaganiami sprzętowymi. W ostatnich latach wyglądało to mniej więcej tak – „procesor Intel P4 minimum 2000 MHz, rekomendowany 3000 MHz". To kolejny przejaw potęgi Intela – firma ta potrafiła sprawić, że nawet na pudełkach gier umieszczano informację nakłaniającą do zakupu jej produktów. Po jakimś czasie udało się do tego stwierdzenia dodać „lub równoważny" – ale lakoniczność tego określenia nie dawała mniej zorientowanym użytkownikom żadnej konkretnej informacji.

Obecnie Intel wycofał się z nieudanych P4, napisy na pudełkach podają już precyzyjniej wymagane typy procesorów obu firm, ale zamieszanie pozostało.

Megaherce nie są jedynym czynnikiem decydującym o wydajności procesora. Tak więc jeśli czytacie coś o wymaganym P4 3000 MHz, a w waszym komputerze pracuje np. Athlon 2800+ (1,8 bądź 2,0 GHz), nie powinniście obawiać się braku mocy – procesor poradzi sobie z zadaniem co najmniej równie dobrze jak 3 GHz P4. Tym bardziej nie mają powodów do zmartwień właściciele Core2Duo. Nawet najwolniejszy z nich, taktowany zegarem 1,86 MHz E6300 poradzi sobie w grach znacznie lepiej od jakiegokolwiek P4, nie wyłączając wersji EE965 (3733 MHz) czy PentiumD 960 (3600 MHz).

również doskonała płyta (najlepiej oparta o układ Intel P965) i bardzo dobry zasilacz. Cena płyty to obecnie minimum 500 zł, zaś zasilacza od 350 zł w górę. RAM na końcowy koszt ma wpływ marginalny, gdyż ceny modułów od 667 do 1000 MHz różnią się nieznacznie. W tym przypadku oczywiście najlepiej kupować pamięci 1000 MHz, chociaż są one dość trudno dostępne. Nie zmienia to faktu, że te dwa procesory stanowią obecnie najlepszą propozycję dla każdego gracza, dystansując wydajnościowo wszelkie produkty AMD, a cenowo pozostałe Core2 Intela.

W magazynach i sklepach pozostało jeszcze dość dużo Pentium 4 i ich dwurdzeniowej odmiany Pentium D. Ich ceny są obecnie bardzo niskie i według mnie, odpowiadają ich realnej wartości. P4 3 GHz kosztuje około 280 zł, natomiast PentiumD 2,8 GHz – 390 zł, a odmiana z dwukrotnie większą pamięcią cache – 450 zł. Jeśli ktoś kupił taki procesor kilka miesięcy temu, dziś może tylko płakać nad brakiem rozsądku i niepotrzebnym wydatkiem. Paradoksalnie dziś Pentium 4 i PentiumD okazują się ciekawszą ofertą niż jeszcze przed rokiem, kiedy ich wygórowana cena skazywała je na porażkę w konfrontacji z Athlonami. Obecnie są od nich tańsze i jeśli ktoś jest zagorzałym fanem Intela, może rozważyć ten zakup. Celerony podzieliły los Sempronów – P4 są teraz tylko minimalnie droższe, co przy zaskakująco niskiej wydajności Celerona skazuje go na zapomnienie.

Kupować czy czekać?

Core2Duo Intela pozwolił na kolejny duży skok wydajnościowy, ale trudno oprzeć się wrażeniu, że powoli docieramy do granicy możliwości obecnych układów. Ukazanie się procesorów dwurdzeniowych jest tego dowodem. Producenci nie potrafili w inny sposób zwiększać mocy komputerów. Następnym krokiem mogą być **układy czterordzeniowe** (Kentsfield Intela). Jak na razie z pewnością nie warto na nie czekać. **Zastosowanie tych procesorów nie daje w grach żadnego wzrostu wydajności bądź też zwiększa ją w minimalnym stopniu w stosunku do układów dwurdzeniowych, a często nawet jednordzeniowych.** Jak na razie drugi rdzeń procesora okazuje się zdecydowanie zbyt często jedynie dodatkiem, dając w grach minimalne korzyści. Może się to zmienić, gdy programiści zaczną tworzyć gry rozpisane na kilka wątków, trudno im jednak będzie pozostawić poza gronem potencjalnych klientów przeważających przecież posiadaczy układów z jednym rdzeniem.

Odpowiedzią AMD na Core2 Extreme Quadro jest platforma Quad FX, składająca się z dwóch procesorów dwurdzeniowych. Co ciekawe, najwydajniejsze z nich pracują z zegarem 3 GHz, który wydawał się dotąd bardzo trudny do osiągnięcia dla AMD. Dla graczy ma ona jeszcze mniejsze znacznie niż Kentsfield Intela – wysoka cena, horrendalny pobór mocy i brak zalet podczas używania w grach.

Jak widzicie, **wybór odpowiedniego procesora jest dość łatwy**. Wystarczy odpowiedzieć sobie na kilka pytań i wiedzieć, jaką kwotę chcemy na niego przeznaczyć. W najniższym segmencie można się wprawdzie wahać między Athlonem 64 a Pentium 4, ale jeśli zdecydujemy, na jak długo ma nam starczyć obecna konfiguracja, nawet ten wybór nie będzie sprawiał kłopotu.

Pozornie ogromna liczba różnego typu procesorów przestaje zatrważać, jeśli tylko właściwie określimy własne potrzeby i zdamy sobie sprawę z tego, który z nich jest rzeczywiście ciekawą propozycją, a który jedynie marketingową zagrywką. **|CDA|**

Gołym okiem

W testach Core2Duo bije jednordzeniowe Athlony 64 na głowę. Przewaga w benchmarkach graficznych jest duża, zaś w niskopoziomowych testach procesorów urasta do kolosalnej. Wygląda to imponująco, ale... No właśnie, jeśli nie użyjemy żadnego benchmarku, to – przynajmniej na razie – nie będziemy w stanie dostrzec różnicy pomiędzy np. C2D E6600 a Athlonem64 3800+. Nie znalazłem jak dotąd gry, która ujawniłaby bezpośrednio przewagę procesora Intela. To, co chodzi płynnie na C2D, równie ładnie będzie wyglądało na A64. Karta graficzna nadal w ogromnej większości decyduje o płynności wyświetlanego obrazu.

Jeżeli więc staniecie przed dylematem A64 3500+ RadeonX1950XT czy też C2DE6400 + GF7600GS, nie ma nad czym dumać – pierwsza z tych konfiguracji do grania nadaje się nieporównywalnie bardziej.

Procesor	Podstawka	MHz	CacheL2	Liczba rdzeni	Cena	Wydajność platformy		Ocena
AMD						1-20		1-6
Athlon3000+	AM2	1800	512	1	320	7	10	4
Athlon3200+	AM2	2000	512	1	330	8	10	4
Athlon3500+	**AM2**	2200	512	1	380	9	11	**5**
Athlon3800+	AM2	2400	512	1	420	10	11	4
Athlon64-3000	S939	1800	512	1	270	7	10	4
Athlon64-3200	S939	2000	512	1	280	8	10	4
Athlon64-3500	S939	2200	512	1	370	9	11	**5**
Athlon64-3800	S939	2400	512	1	400	10	11	4
Athlon64-4000	S939	2400	1024	1	430	10	11	3
AthlonX2 3600+	AM2	2000	2x256	2	480	10	11	4
AthlonX2 3800+	AM2	2000	2x512	2	570	11	13	**5**
AthlonX2 4200+	AM2	2200	2x512	2	730	12	14	3
AthlonX2 4600+	AM2	2400	2x512	2	1000	13	14	1
AthlonX2 5000+	AM2	2600	2x512	2	1340	14	14	1
Intel								
Pentium4 524	S775	3066	1024	1	270	7	8	4
Pentium4 531	S775	3000	1024	1	280	8	9	4
Pentium4 541	S775	3200	1024	1	370	8	9	3
Pentium4 630	S775	3000	1024	1	310	8	9	4
PentiumD 805	S775	2666	2x1024	2	390	7	11	4
PentiumD 820	S775	2800	2x1024	2	390	9	11	4
PentiumD 915	S775	2800	2x2048	2	450	9	11	4
PentiumD 925	S775	3000	2x2048	2	550	9	11	2
PentiumD 945	S775	3400	2x2048	2	670	10	11	1
Core2Duo E6300	S775	1866	2048	2	700	13	18	6
Core2Duo E6400	S775	2133	2048	2	880	14	20	6
Core2Duo E6600	S775	2400	4096	2	1250	15	20	3
Core2Duo E6700	S775	2666	4096	2	2100	16	20	1

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!!
SUPEROKAZJA

Zamów prenumeratę na rok,
a otrzymasz prezent!

ZESTAW KOSMETYKÓW ANTYTRĄDZIKOWYCH EVELINE.

W skład zestawu wchodzi: antybakteryjny żel oczyszczający, antybakteryjny żel punktowy oraz krem nawilżająco-matujący.

LUB PAKIET DWÓCH FILMÓW DVD: OBSERWATOR I JEŹDŹCY APOKALIPSY.

Dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy
CD-Action w cenie 153 zł
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł
+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy
CD-Action w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie oszczędzasz 12,90 zł

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

6203
Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru
Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent: kosmetyki filmy
Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł
Dodatkowo zamawiam gadżet: czapeczka smycz
Zamawiam numery archiwalne
Prenumeratę proszę wysłać na adres:
imię i nazwisko lub nazwa firmy:
Ulica, numer domu, numer mieszkania
Kod pocztowy Miejscowość Kraj
Telefon kontaktowy e-mail
Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:
Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy
podpis
Należność ureguluję:
Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
Kartą kredytową
VISA Classic VISA Business Polcard PBK Styl EuroCard/MasterCard
Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc i rok)
Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.
Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE
1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

ACTION REDACTION

Hej! Jakoś AR w tym miesiącu wyszło skoncentrowane raczej na samym CDA niż tematach ogólnych... Ale może to i lepiej, bo tego cholernego FAQ-u i tak nikt (prawie) nie czyta, więc jak parę rzeczy napiszę tutaj, to może jednak do kilku osób owe treści dotrą?

Nie będzie niczego!

Witaj, jaśnie panie, fluorescencjo, o wielki strategu, ojcze dyktatorze actionium redactionum, opium dla mas, Lordzie Sithious, zły Mikołaju, guardianie tajemnic CIA, NASA, MENSA, autorze taśm prawdy i ojcze dziecka Anety K. (na początek wystarczy, wszak teraz każdy jest podejrzany)...

Hehehe. :)

Ponownie uderzam w klawisze, tyle że tym razem już drżącą ręką. Tym razem jednak zadziwił mnie (choć to nie niespodzianka, a i nie po raz pierwszy – i niestety z pewnością – nie ostatni) szanowny pan minister edukacyjny Roman G. (tak, sam członek z ramienia [partii] wysunięty na czoło, yyy, czy jakoś tak...). Jego światły umysł nawiedziła taka oto złota myśl: „Zakaz rozpowszechnianla brutalnych gier komputerowych". Wyjaśnił, że chodzi mu o wprowadzenie zakazu rozpowszechniania takich gier, w których na przykład grający torturuje i zabija inne postacie oraz takich, w których są elementy pornografii". <chwila na złapanie oddechu, powstrzymanie śmiechu, wymiotów lub otarcie łez, zależnie od reakcji>

Oczywiście wiemy, że za to są odpowiedzialni rodzice etc., etc. TYLKO niech ktoś teraz mi wskaże grę, z dowolnego top 10 np., która nie zawiera ww. elementów (nawet Simsy zawierają elementy, które pan G. zaliczyłby do pornografii!). Oczywiście, nie poruszam tu tematu szkodliwości gier, bo uważam, że to temat rzeka, chcę po prostu wykazać absurdalność projektów pewnych ludzi dzierżących – niestety – władzę.

PS Kononowicz miał rację – parafrazując jego „sentencje": „Niedługo nie będzie przemocy, nie będzie brutalnych gier, NIE BĘDZIE NICZEGO". A może by tak: ZAKAZAĆ GIERTYCHA!!!!

Jeremiasz Lech

Zamiast odpowiedzi/pointy – zapraszam do lektury mego minifelietonu w tym GW.

Błąd?

Mam takie pytanko, bo kiedyś zauważyłem pewnego buga w waszym czasopiśmie, który coraz częściej powielacie. Chodzi mi o numery waszych numerów (hehe) =) specjalnych. Nie wiem, czy to ma tak być, czy to tylko ja mam takiego pecha, ale wolę napisać, byście zwrócili na to uwagę. Chodzi mi o to, że na zgrzewie (brzegu) numerów trzynastych często są cyferki nieadekwatne do miesiąca wydania. =) Np. w numerze specjalnym z 2003 widnieje napis 6/03, a w numerze z 2005 mamy 3/05... tak samo z najnowszym numerem (2/06 zamiast 13/06). W zasadzie to dużego problemu nie robi, ale jak się ma taki stos CDA jak mój, czasem to utrudnia szukanie danego numeru. Aha... no i ten bug także wystąpił na opakowaniu (tzn. na tym świstku za folią) w najnowszym numerze... Czy to było zamierzone, czy tylko przypadek?

Shlizer

Zadam ci pytanie – a jak się nazywa trzynasty miesiąc w roku? Podpowiedź: nie istnieje. Pytanie drugie: zatem ile numerów _miesięcznika_ można wydać w roku? Odpowiedź: GÓRA 12. Wszystko co powyżej tego to numery specjalne. Zatem XIII/06 to tak naprawdę 02/06 SPEC, czyli drugi numer specjalny w tym roku. ...A gdzie pierwszy? A Konsolowa Tips Maszyna (wydanie CDA poświęcone solucjom/tipsom/trailerom na konsole) to pies? Teraz rozumiecie? To fajnie. Zatem za rok kolejne wyjaśnienie, bo znów parę osób to odkryje... A my tak od 2001 tłumaczymy...

Pytania dwa

I. Tak sobie myślę, kojarzę fakty... No, popatrzmy. Antyfan znajduje CDA na śmietniku... A skąd ono się tam wzięło?? Czyżby to prawdziwi fani wyrzucali swoje ukochane czasopismo do kosza? Ja swoją „kolekcję" zgromadziłem w dużej szufladzie. Nie mam wszystkich numerów, niektóre są w lepszym, niektóre w „nieco" gorszym stanie. Jednak to, co mam, strzegę przed moim bratem, który ma nadnaturalne zdolności do destrukcji wszelkich papierowych obiektów. (...) Może ktoś ma jakieś propozycje na temat „Skąd CD-Action bierze się na śmietniku?"?

II. Jakich programów używa się w CDA do konstruowania/składania strony

w jakiejkolwiek recenzji? Z tego, co wyczytałem, w użyciu jest aplikacja zwana PageMaker'em. A co z PhotoShopem?? Czy rendery wycinane są właśnie w PS-ie? A może w KO-cie? Może jeszcze inne programy?

CZarny

InDesign, PageMaker, PhotoShop i co tylko wpadnie w ręce. Nasi DTP-owcy stosują zasadę, że nie narzędzie jest ważne, tylko uzyskany efekt, więc najpierw się wymyśla, JAK ma wyglądać strona, a potem dopiero kombinują, CZYM to zrobić.

Czytamy lektury szkolne

Tym razem klasyk – „Faraon" Bolesława Prusa.
„Wytryski (...) były tak rytmiczne, że ludzi, którzy je wywoływali, można było uważać za automaty. Żaden z nich nie przemówił do swego sąsiada, nie zmienił miejsca, nie obejrzał się, tylko pochylał się i wyprostowywał zawsze w ten sam sposób od rana do wieczora, od miesiąca do miesiąca, a zapewne od dzieciństwa do śmierci."

Chodzi oczywiście o pracę chłopów przy żurawiach i sikawkach dostarczających wody z Nilu. :P

...Ke?!!

Piszę do pana jako były czytelnik pisma. (...) Otóż panowie – obrażacie czytelników. Po pierwsze, uważacie, że czytają was tylko osoby dorosłe, co jest totalnym absurdem.

Zaiste, szczególnie widać to po AR, po stylu tekstów, po oprawie graficznej pisma. Sorki, ale to jeden z bardziej absurdalnych zarzutów ostatnich lat pod naszym adresem. Równie dobrze mógłbyś powiedzieć „uważacie też, że pracujecie w piśmie motoryzacyjnym dla 80-letnich emerytek".

(...) W tym waszym błędnym przekonaniu nieustannie przez tekst przewijają się „pryszczate nastolatki", „demoralizacja młodzieży" itp.

Cytaty, przykłady, cytaty, przykłady, cytaty... Poza tym – nie jesteście młodzieżą? (A co, mam pisać „ziomale"? Ja, stary zgred? No ludzie... A pryszczy to może nie macie?) :)

Sam nie czuję się obrażony, bo potrafię się zdystansować, ale naprawdę przez to tracicie co bardziej rozgarniętych (czyt. rozumiejących tekst pisany) fanów.

Przeczysz sam sobie. Rozgarnięci potrafią się zdystansować i docenić ironię. A pryszczate zdemoralizowane małolaty nawet nie wiedzą, że sobie z nich kpię. (Gdy kpię.) :)

Następna rzecz to rozrastające się kąciki typu „co ja myślę na ten temat", gdzie wylewają panowie swoje (gorzkie) żale.

Czyli po prostu minifelietony w GW. O ile się rozrosły w ostatnim półroczu, mógłbyś określić?

Myślę, że obecna ich wielkość jest absolutnie wystarczająca i błędem byłoby jeszcze powszechniejsze szerzenie swoich poglądów na łamach pisma „dla graczy".

Dokładnie. I dlatego właśnie stale mieszczą się w obrębie tych 7-8 stron GW. W czym problem?

Sądzę, że głupotą jest ciągłe narzekanie na zarobki (szczególnie elda, który wystawia grom najsłuszniejsze oceny, czyniąc jednak niektóre swoje wypowiedzi nieznośnymi przez ciągłe zrzędzenie).

Nie wiem, czy zauważyłeś, ale nawet Eld przestał na to narzekać od dobrego roku. Sami jesteśmy tym zdumieni, bo nie było żadnych odgórnych ani żadnych innych nacisków itd. na niego „by się zamknął". Ale że maruda jest, to inna sprawa. Eld jezd... ehm... jezd i jósz. :)

Następne dwie sprawy, które mi doskwierają, to jak pan rozmawia z antyfanami/czymś w tym stylu. To są wciąż dzieciaki (ja też uważam się za dziecko i nigdy zbytnio się z tym nie kryłem, a mam lat 15).

Mając 15 lat nie kryjesz, że uważasz się za dziecko? Wow. Ja nie kryłem tego mając i 25 lat. :) Zresztą do dziś w sumie nie kryję tego, że w głębi duszy ciągle dzieckiem się czuję... bo co w tym złego?

A pan wymaga od nich ostrych jak brzytwa argumentów podanych w dyplomatycznej formie.

Ja wymagam TYLKO tyle, by stawiając jakiś zarzut podawali na to dowody. Nie że „popełniacie 1000 błenduw w karzdej recenzi!!" i starczy. Skoro to zarzucasz, pokaż nam choć 10 błędów w jednej. Czy to takie wielkie wymagania? (PS Dziecko, możesz mi NIE mówić „pan", przyzwalam łaskawie.) :P

Myśl miesiąca:

Jeżeli nie brakuje ci pieniędzy na wszystko, o czym marzysz, znaczy to tylko tyle, że brakuje ci wyobraźni.

Tutaj leży pies pogrzebany, bo z przykrością stwierdzam, że pan, panie Smuggler, sam nie potrafi nabrać dystansu do tego, co robi.

Zaiste. Od 10 lat próbuję podchodzić do AR jak do dobrej zabawy i ciągle mi się nie udaje, ciągle traktuję tu wszystko i wszystkich ze śmiertelną powagą... :P

W ten sposób bije się ślepy z głuchym. Ostatnim mankamentem jest to, co ostatnimi czasy w DTP mi śmierdzi – ślicznie pismo ilustrują itd., ale ciągle zauważam pikselozę tła strony.

Że jak? Że gdzie? Poza tym radzę skoncentrować się na literkach i tym, co one zawierają, a nie oglądać stronę pod światło i analizować tło pod tekstem...

Napisałem to wyłącznie dlatego, by zakomunikować wam, co mi (potencjalnemu odbiorcy) się nie podoba – na pewno nie po to, by wam dopiec. To, coście pisali (oprócz tego, co wymieniłem), bardzo mi się podobało, jednak na szmalu nie śpię, a i nie zawsze lektura mnie porywała, toteż musiałem zrezygnować z comiesięcznego zakupu.

Kalemusz Wahima

Spoko, nie dopiekłeś – choćby z tej przyczyny, że większość twych pretensji jakoś tak nijak ma się do rzeczywistości. Równie dobrze mógłbyś mi dopiec tym, że „a ty Smuggler w CDA treślizujesz smędomorfnie amorficzne grążdybele!!!". :)

Dlaczego?

1. Dlaczego w NL nie ma już, jak kiedyś, takich długich tekstów, które zostały wyparte przez śmieszne, ale krótkie dowcipy, które zupełnie nie oddają klimatu tej rubryczki. Gdzie się podziali autorzy takich tekstów? Czemu ich nie drukujecie? No, ale jak innym się podoba, to ja siedzę cicho...

Nie wiem. Świat się zmienia, NL też. Co nie oznacza, że długich tekstów tam już nie będzie. Będą, jak się (fajne) pojawią. A że nie ma, to nie ma, na siłę nie będę przecież wrzucał tekstów, których jedynym atutem jest, że są długie.

2. Dlaczego drukujesz listy, których czytanie „przysparza wiele radości, ale są biedne pod względem intelektualnym" (jak to mnie kiedyś określiła moja polonistka)?

Właśnie dlatego. AR ma ludzi (także) bawić. No i jest jak lustro, odzwierciedla wasz poziom, wasze teksty, argumenty... was. Nie miej pretensji do lustra, że pokazuje jakąś wstrętną mordę – toż ono tylko odbija przeglądającego się właściciela tejże mordy... :)

(...) Jak już jesteśmy przy AR. Jak ktoś kiedyś zauważył, że coraz częściej się powtarzasz, odpowiedziałeś, że trudno ci odpowiadać inaczej na te same listy dużo razy. Rozumiem. Ale PO CO drukujesz listy, które już były??

Bo: 1) czasem trzeba do łbów wbijać do oporu, aż pojmą (...piractwo jest BE!), 2) bo nowi czytelnicy AR nie wiedzą, że „to już było" i oczekują odpowiedzi na swe wątpliwości. Twoje pytanie (szczególnie nr 2) też się już powtarzało w AR...

Nie rozumiem tego. Ach, i jeszcze jedno... w moim odczuciu CZASAMI się popisujesz, jeżdżąc na antyfanach (nie wiem, czy to wada czy zaleta).

Przed kim i czym? To jakbyś powiedział „ten dorosły koleś się popisuje swą siłą przed pierwszakami, bijąc 10-latka". Do tego anemicznego. Jej Bohu, wielki to dla mnie „popis" dogadać komuś, kto nie potrafi sam złożyć sensownie zdania po polsku...? No

KOCIAK MIESIĄCA

SCHWYTANE W SIECI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Tym razem Schwytane w Sieci (czyli to, co piszą o CDA w Sieci) będzie poświęcone w całości, hmmm... mnie. Tak się jakoś nazbierało... :)

** Siedzę i czytam sobie AR no i zastanawiam się co ci wszyscy ludzie mają do Smuga. Czy on na II wojnie zabił komuś babcię albo dziadka?? No może jego komentarze nie są zbyt śmieszne ale nie trzeba się zaraz denerwować.*

No patrz, a ja się teraz jednak zdenerwowałem. O zobacz: JAK TO „NIE SĄ ŚMIESZNE"?! :>

* realgielo: Pytam raz jeszcze ilu smugglerów potrzeba do wkręcenia żarówki

Kwad_rat: Odpowiem ci: Smuggler jest tylko jeden, więc musi wystarczyć. Ale najprawdopodobniej będzie potrzebował pomocy całej redakcji żeby ustalić, którym końcem się ją wkręca (sorey Smug).

Ja na twoim miejscu bym się martwił, W CO ją zaraz wkręcę... :)

* *Rafax: Smugler ostatnio przestaje mnie już bawić. Może już tetryczeje i dlatego ma taki słaby humor?*

FJSKZIONII: Za to ty mnie PIEKIELNIE bawisz :) Spróbuj sobie odpowiedzieć, dlaczego.

Radical_Edward: Ten koleś ma identyczne poczucie chumoru jak ja i on zawsze będzie mnie śmieszył :)

Ale mam nieco inne poczucie ortografii. :P

Ciuciek: Może wyrosłeś już z tego typu dowcipnych textów?

Vermi: Smuggler to nie komik, clown, kabareciarz tylko dziennikarz wiec nie ma nas bawić tylko pracować nad pismem dla graczy. Jeżeli „w praniu" wyszło jego poczucie humoru to tym lepiej dla niego. Ale żarty są strawne tylko jeden raz. Ostatnio spotkałem się z określeniem, z którym nie do końca się zgadzam ale je zacytuję „Smuggler to Kuba Wojewódzki branży komputerowej"

Ja się NIE zgadzam. Podstawowa różnica pomiędzy nami jest choćby taka, że Kuba GRA chama – a ja nim jestem. (Naturalnie należy przy tym pamiętać, że słowo „cham" ma tutaj wiele znaczeń...) No i AR było parę lat wcześniej od debiutu telewizyjnego Kuby...

Vermi: Kuba robi z siebie gwiazdę a my nawet imienia Smugglera nie znamy ;)

Todryk: Ty mnie też nie bawisz. Może już stetryczałeś i dlatego masz taki słaby humor? Zdaje mi się, że Smuggler nie pracuje w CDActionie jak klaun. To, że często odpowiada z humorem na listy to tylko taki jego bonus.

** Wiesz że tak po za tym kolesie na moim podwórku mówią że jesteś przypał. Bo popisujesz się że znasz tak bardzo ortografię itp. itd.*

Wiesz, na czym polega dowcip? Ja wcale tak dobrze ortografii nie znam, padłbym jak kawka na jakimś PORZĄDNIEJSZYM dyktandzie. Ale znam ją tak, jak IMO powinien ja znać ambitny absolwent gimnazjum albo uczciwy średniak z liceum – nie walę byków w rodzaju „czeba" „skont jezdeś", „kosmonałta". I czegoś takiego oczekuję też od ludzi, którzy mają więcej niż 15 lat.

A napewno sam siadasz do pisania pierwszej lepszej recki ze słownikiem w ręku.

Jasne, że nie. Zaglądam tylko wtedy, gdy mam jakieś wątpliwości. Poza tym nieważne, JAK coś robisz, liczy się efekt, czyli czy dobrze zrobione. Kto WAM zabrania korzystać ze słowników?

Ale jeżeli ktoś owego słownika nie ma??

Panie władzo, mojego męża nie było stać na egzamin na prawo jazdy, nie czepiaj się pan, że wjechał z podporządkowanej i najechał na tę babcię, bądź pan człowiekiem.

Zbluzgać go za to. Nie no bo czemu nie??

Polak, który nie zna jako tako polskiego to dla mnie – śmieć. Sorry, ale tak uważam. Nie wystarczy pomalować na meczach gęby na biało-czerwono i ryczeć „Pol-ska! Pol-ska!" czy ogolić się na łysо i bić np. Murzynów albo wykuć daty Grunwaldu i odsieczy wiedeńskiej, by móc nazwać się Polakiem. Trzeba jeszcze pokazać, że się nim jest w praktyce – czyli m.in. umieć się posługiwać językiem polskim w mowie i piśmie w sposób w miarę biegły i bezbłędny. I tym niespodziewanym patriotycznym akcentem...

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

wybacz, jakbym finezyjnie dokopał Bulltenierskiemu, Lisowi czy innej Rokicie, wtedy miałbym się czym chwalić...

3. Kim, u licha, jest ten „alkochohlik"?? Czy to jest jakiś młodszy brat Mac Abry albo coś, bo jego twórczość w CDA ogranicza się do najgłupszych IMO komentarzy w całym GW. :/

To nasz zły duszek redakcyjny, odpowiedzialny za wszystkie możliwe babole. :)

4. Czy dałoby się zrobić tak, by zamiast czterech średniawych albo – nie oszukujmy się, słabych gierek, dać jedną albo dwie porządne, dobre gierki (np. Psi Ops, Scrapland, Sudeki); mieliście dużo gier fajnych, ale ostatnio, chyba po zmianie ceny, przeżywacie wyraźną załamkę.

Jezu... ile razy mam ci/wam jeszcze o tym mówić?! (Tu też masz odpowiedź na pytanie „czemu się powtarzasz".) Co to znaczy „fajna gra"? Dla fana RPG będzie to gra RPG, ale dla kogoś, kto nie lubi takiego gatunku, będzie to kit! I nawet jak damy Gothic 3 PL, fan sportówek zajęczy „nie dość, że tylko jedną grę dali, to jeszcze taki syf, a dla mnie to przecież zupełne dno, ja bym chciał PES-a 6!". (A o PES-ie 6 to samo powie fan FPS itd.) Dając 4 gry mamy 4x większą szansę, że trafimy w gust odbiorcy niż dając 1 grę. Ale dając 4 nie możemy, niestety, szarpnąć się na 4 megahity, bo się finansowo nie wyrobimy.

Zaś argument „obniżka ceny = słabsze gry" jest po prostu BEZ SENSU. (Co postaramy się w 2007 namacalnie udowodnić.) Po prostu już dawno wyczerpano te Największe Hity (typu Fallout), które było można wrzucić na CD. Problemem jest nie tyle obniżka ceny CDA, co pula obecnie dostępnych na cover gier... Zauważcie też, że producenci się też wycwanili i hity dają potem w różnych Niedrogich Seriach, Wiecznych Hitach itd., a dopiero potem sprzedają pismom, więc tak szybko w miarę nowych hitów na coverku się nie ujrzy...

5. Dlaczego, pytam DLACZEGO nie macie ANI JEDNEJ KOBIETY W REDAKCJI??? Wwwrrrrrrr...

Pomijając to, że obraziłeś teraz choćby Beatę z DTP-u i Dominikę w sekretariacie (a one niby co, nie w redakcji?), to co ma do tego płeć? Dobry tekst jest dobry, niezależnie od tego, czy jego autor ma jaja, czy nie. A jak tekst jest zły, to i jaja (czy ich brak) autora mu nie pomogą.

6. Zróbcie jakiś fotoreportaż z redakcji jako bonusik albo cooooo...

Wenty!

Spoko. Poczekaj do numeru kwietniowego, tam jest miejsce na takowe zagrania.

Marzeniowstrzymywacz

Cze, Smuggler. Mam do was prośbę. Jak otworzyć własne czasopismo takie jak wasze. Mam to w swoich planach na pszyszłość. Pisze sobie własne recenzje gier, ale potem zawsze czytam waszą porównując je ze sobą. (raz wyszłami niemal taka sama)

O psiakrew, powiedz, która to była, byśmy wiedzieli, kogo zwolnić w trybie dyscyplinarnym za zaniżanie poziomu pisma. :)

Co musze zrobić na początek? Może mam pisać w domu na własnym komputerze, co wy na to? Na pewno nie chcę przebić was, bo to niemal nie możliwe.(możliwość to 0,0001%)Jednak clica, playa, cyber myche i inne można

pokonać na pewno łatwiej. Skąd mam brać kasę na gierki do czasopisma, gdzie kupić tanio drukarkę formatu A3? Jakiemu wydawnictwu dać gazetę do wydruku? Skąd brać świerze informacje o grach. Dużo pytań, wy też pewnie je sobie zadawaliście na początku. Ja proszęe was o pomoc, bo mam zaufanie i nadzieję skierowaną do Was. Proszę, albo błagam o pomoc.

[namiary znane]

Ludzie... równie dobrze moglibyście chcieć zmontować u siebie w garażu 100 F-16 albo i prom kosmiczny. Albo samodzielnie wybudować Wielki Mur chiński... Wydawanie pisma to są OGROMNE koszta finansowe (o wielu innych nie wspominając) i nastolatek (sztuk 1), nawet nie wiem jak uzdolniony, ma po prostu 0,00000% szans, by to zrobić. Smutne, ale prawdziwe.

Ale możecie robić własne ziny – amatorskie, darmowe – dzięki którym troszkę otrzecie się o branżę i będzie wam łatwiej (może...) kiedyś załapać się do profesjonalnego pisma/sajta. Ale założenie własnego... powiedzmy, tak milion złotych, by myśleć poważnie, a powiedzmy, 100 000 zł, by w ogóle móc zacząć o tym marzyć, jest konieczne. Na sam początek.

I tak między nami dziennikarzami... „prożbę", „pszyszłość" „nie możliwe", „świerze"... itd. Facet, by wsiąść do kabiny bolidu F-1, najpierw naucz się jeździć na rowerze, że tak to aluzyjnie wyrażę.

CDA piractwo

W AR przeczytałem: „Nie słyszałem też o tym, aby ofiarą piractwa padały płytki CDA". I mimo że dialog był na 0,5 serio, ja mówię na 1,0 poważnie. Proceder kopiowania waszych płyt jest nagminny i przyjął już poważne rozmiary w całym kraju. Dla przykładu. Zatrudniłem się na dużej stacji benzynowej (kuzyn z drugiego końca Polski pracuje w butiku prasowym i mówi to samo), gdzie czasopism z płytami zamawia się po jednej sztuce po to tylko, by móc skopiować ich zawartość. Dałem się skusić i też wziąłem płytkę CDA do domu, jednak z powodu mojej 10-już-letniej miłości do CDA miałem takie wyrzuty, że na drugi dzień kupiłem ów jedyny egzemplarz bez płyty. W następnym miesiącu kupiłem go, jak tylko przyszedł (by te buraki go nie profanowały), więc za miesiąc zamówili... dwa egzemplarze (dla mnie i dla siebie). A to wszystko dlatego, że opakowanie można odklejać i zaklejać do woli! Taki egzemplarz wpycha się nieświadomemu klientowi lub zwraca dostawcy. A gdyby je zaspawać na stałe? W interesie moim, twoim i gazety (tak GA-ZE-TY – Smugg, jesteś taki rozkoszny, gdy się złościsz) ;), a więc w naszym interesie jest, by CDA było lepiej zabezpieczone.

Będziemy doczepiać miny...

(...) Czepiłeś się ostatnio czytelnika, który sugerował, że pracujecie na zlecenie CDP. Ja tak nie twierdzę, ale go rozumiem. Weź numer 7/2006 (nie wybierałem, słowo daję, miałem pod ręką a propos poprzedniego punktu). Pomijając 2-stronicową reklamę, jeszcze dwa razy natknąłem się na Riddicka, przy czym za drugim razem miała to być ocena polonizacji. No ale autor sprytnie przemycił tam stwierdzenia: „jedna z najlepszych gier", „należy pochwalić, że to wydanie DVD", „dodają dysk z demami", „rewelacyjna cena". To ostatnie (nie licząc reklamy) padło 7 (SIEDEM) razy! Jak tu się z nim nie zgodzić? Osobiście wierzę w waszą bezstronność, kupiłem Riddicka i nie zawiodłem się wcale a wcale, ale chyba coś jest na rzeczy, nieprawdaż?

Słuchaj, to jak ocenić w takim razie polskie wydanie tej gry – nie napisać, że jest dodatkowy CD (jak jest...)? Nie powiedzieć, że to edycja DVD (niech się CD-kowcy zdziwią po zakupie!), nie podkreślić, że w fajnej cenie (to też w końcu wpływa na ocenę polonizacji w ten czy inny sposób). Można by sobie tylko podarować opinię, że „to świetna gra", ale akurat z tym chyba większość ludzi się zgodzi, bo Riddick to chyba jeden z lepszych FPS-ów ostatnich lat, a do tego najlepsza adaptacja filmu na grę w historii PC. Powiem tak: pochwały są wtedy, gdy gra na to zasłuży, kopy – gdy nie zasłuży. Sam fakt, że jakąś grę chwalimy, nawet gdy chwalimy mocno, to jeszcze nie dowód na to, że robimy to, by zadowolić jakiegoś dystrybutora...

Nie popadajmy w paranoję – mamy gnoić każdą grę, aby pokazać, jacy to niezależni jesteśmy?

Na koniec wyjaśnienie: nie mam zamiaru wam/tobie dokopać i proszę, byście powyższe uwagi potraktowali jako wskazówki konesera, który chce się zestarzeć z bezkonkurencyjnym CDA w ręku. Nie zależy mi (powiedzmy, że ZBYTNIO mi nie zależy, ale byłoby miło) na publikacji listu, ale proszę, daj chociaż znać, że przeczytałeś mail). Przepraszam, że tak długo, ale przez te wszystkie lata trochę mnie to cisnęło.

P.O.Z.D.R.O. (to takie skrzywienie, odkąd czekam na S.T.A.L.K.E.R.A.)

BAMsE

Iskra boża

List jest pisany pod wpływem pojedynczego impulsu, który uderzył mnie niczym piorun podczas dumania o życiu i przemijaniu w „świątyni". (...) Faktem powszechnie znanym jest to, że każdy ma marzenia – nawet pchła marzy o psie z gładką sierścią uwielbiającego przedstawicieli jej gatunku – i większość ludzi (i pcheł) stara się je realizować. Jedni chcą być równie boscy co Maradona, inni chcą grać muzykę lepszą niż Pink Floyd, a inni zagrać w serialu „Lost". Ja chciałbym, aby mój tekst został wydrukowany w CDA. Czy próbowałem? A jakże – tworzyłem w pocie czoła, przelewałem myśli na papier (a w tym przypadku na monitor – co swoją drogą brzmi głupio – przelewać na monitor = skojarzenia urynne, ale wracając...) – i dowiadywałem się że „Tekst jest poprawny... ale brakuje w nim tej iskry bożej". Cóż w takiej sytuacji począć?

Iskrzyć dalej. To jak z zapalniczką – pocierasz, pocierasz, w końcu iskra leci. A jak nie poleci (bo i to się zdarza). No cóż – przynajmniej próbowałeś. Masz czyste sumienie.

Szukać iskry bożej! Porównywałem swoje teksty do recenzji (...). Recenzje łączą efektowność, efektywność, profesjonalizm i humor – i tego, właśnie tego brakowało moim pracom. Myślałem jednak – kurczę, może mi się to wyrobi z czasem? I rzecz jasna, myliłem się – z tych kruchych szczątków nadziei w barbarzyński sposób okradł mnie pan CormaC (najzabawniejsze, że on o tym nie ma pojęcia). W jaki sposób? Dostałem razu pewnego numer gg tego panocka i postanowiłem zagaić na jakiś banalny temat – „jakie książki warto przeczytać". I z tego zalążka wyrosło coś nad wyraz ciekawego – dyskusja na wiele tematów, której zapewne mój rozmówca już nie pamięta, a którą prowadziło mi się bardzo przyjemnie.

Pamiętam, co myślałem po tej rozmowie... „cholernie inteligentny facet jest". I tak zastanawiam się... jak przeciętny licealista może dać sobie radę walcząc o miejsce w piśmie z profesjonalistą, który jest od niego po prostu lepszy, jak może myśleć o czytaniu własnego tekstu, kiedy giganci recenzji od niechcenia, o 7 rano, na terapii kofeinowej i kacu piszą teksty bijące jego wypociny na głowę pod każdym względem?!

A w jaki sposób 10-latek może wygrać rywalizację, powiedzmy, z Ronaldinho o miejsce w reprezentacji Brazylii? Nie ma szans. Ale jednak za parę lat któryś z dzisiejszych 10-12–latków zamiast niego wybiegnie na boisko. O ile będzie miał jakiś wrodzony talent i będzie pracował pilnie nad sobą wiedząc, że efekty pracy to czasem kwestia lat, nie dni. A tak między nami – z całym szacunkiem dla naszej redakcyjnej braci, ale np. w porównaniu z Sapkowskim to oni/my jesteśmy literackimi cienkimi Bolkami. I też możemy wpaść w kompleksy porównując własne teksty. Dlatego właśnie tego NIE robimy. :) Po prostu staramy się ciągle rozwijać, nie przejmując się tym, że i tak mimo naszych wysiłków będą w Polsce ludzie lepsi w te klocki o parę klas. Jedni występują w finałach Mundialu, inni nigdy nie wyskoczą z polskiej II ligi. Ale grają, mają z tego przyjemność (i kasę). I tego się trzeba trzymać.

[Mac Abra] Tak na marginesie pamiętam Cormaca, gdy był 16-letnim licealistą. I pamiętam, że pierwsze zapowiedzi, jakie przyniósł do CDA, oddałem mu z suchym komentarzem typu „do d... są, napisz jeszcze raz – ale tym razem porządnie" (zapewne wyraziłem to nieco łagodniej, ale sens był właśnie taki). I co? I się chłopak wziął, spiął i napisał. Nie powalały może, ale spełniały normy drukowalności. A z czasem były coraz lepsze. I tak to poszło...

[CormaC] To doprawdy ciekawe, bo jak miałem 16 lat, to pisałem dla innego pisma. :) Do CDA uderzyłem w wieku lat 19. Ale fakt – pierwszy tekst wrócił do poprawki. Był słaby. Zresztą jak teraz czytam swoje artykuły sprzed lat np. 4, widzę ogromną przepaść. Więc po prostu dużo piszcie, jeśli sprawia wam to frajdę. Jest szansa.

No jak, jak, JAK?! (Przepowiadam, że tutaj dopiszesz „nijak".) :) Szanse są jak 1:100 i chociaż w takich porównaniach zostałem wyprany z nadziei... nie pozbyłem się marzeń. Wciąż chcę!

W Totka masz szansę na 6 jak 1:37 000 000. A jakoś ludzie grają. I niektórzy wygrywają. 1:100 – to całkiem niezła szansa...

Chcę z dumą pochwalić się całemu światu, że mój tekst, pisany moimi kosławymi palcami jest czytany przez dziesiątki tysięcy Polaków! Chcę mieć dowód, że moje teksty podobają się jeszcze komuś poza mną! Chcę, aby ktoś zauważył, że moje pisanie ma pasję, chęci i emocje – chociaż może jego poziom odstaje od norm unijnych! Chcę... ci pogratulować, że doczytałeś do tego miejsca, Smugg... a przede wszystkim... chcę, by ktoś docenił, że ja się staram, że próbuję... chcę, by ktoś widział, że chcę!

Vardahaka

Panowie, mówiłem już wcześniej – można zacząć skromniej, np. od pisania do internetowych zinów. I tam zdobywać doświadczenie, wyrabiać sobie markę. Maraton można pokonać i małymi kroczkami, a nie sprintem. Powiedziałbym nawet, że nie ma innej metody pokonania maratonu.

CDA szkodzi

Ostatnio musiałem formatować komputer (chodził jak syrenka na 2 biegu). Informatyk, który to robił, powiedział, bym nigdy nie instalował żadnych gier/demek z czasopism. Na pytanie dlaczego, odpowiedział, że są one szkodliwe dla windy (zastępują pewne biblioteki DOS – czy jakoś tak), przez co blaszak po takim roku instalowania gier z CDA się po prostu rozpadnie, więcej, ten informatyk ma syna, który także czyta CDA, ale nie nagrywa nic z płyt, bo wie, że to szkodzi. Smgg, masz coś do powiedzenia w tym temacie? :) Odpowiedz choćby jednym słowem, bo nie wiem, co robić, jak takie gry dajecie. :P

Kryhu

No pewnie, najlepiej wcale nie uruchamiaj kompa (bo widziałeś kiedyś, by nieuruchomiony komp się zawiesił?), a już w ogóle żadnych gier nie instaluj. I będzie świetnie. I lepiej się też nie urodź, bo wtedy na pewno umrzesz, a podobno śmierć bardzo szkodzi na zdrowie. Czujesz się przekonany? :)

O piractwie... ale ciut inaczej :)

Czytając wiele waszych odpowiedzi na zarzuty piractwa, naprawdę trudno mi znaleźć choćby jedną, która rzeczywiście oddaje istotę tego procederu. Najbardziej mnie dziwi to, że choć jesteście teoretycznie najmniej w tej kwestii poinformowani (bo według waszych zapewnień, od wszelkich przejawów piractwa umywacie ręce), zawsze macie najwięcej do powiedzenia (przypominacie mi w tym moją mamusię, która ma dokładnie te same skłonności do mówienia najwięcej na tematy, o których nie do końca ma kompetencje, by się wypowiadać). ;))

Wiesz, są historycy, którzy w życiu nie trzymali w ręku miecza, a mogą godzinami omawiać detale uzbrojenia i taktyki jazdy polskiej pod Grunwaldem. I widzisz tu jakąś sprzeczność? Poza tym sam fakt, że nie piracimy/kupujemy gierek od piratów, wcale nie świadczy, że o piractwie i jego mechanizmach pojęcia nie mamy.

To tak, jakbyście się chcieli wypowiadać o okrucieństwach wojny, bazując na kilku amerykańskich filmach czy Call of Duty. Wiadomo, kto tego nie doświadczył, nie będzie nigdy wiedział, jak to jest.

Zaiste, tylko że ja z piractwem miałem już do czynienia w czasach, gdy szczytem marzeń graczy były Spectrum, Atari, C-64. Więc kto tu może mówić o braku doświadczenia? :)

Za rzecz absurdalną uważam stawianie przez was argumenty przeciw temu procederowi.

Wcale mnie to nie dziwi. Dilerzy narkotyków też uważają za bezsensowne robienie obławy na ich dostawy towaru.

(...) Wiadomo, piractwo jest „be", ale winą też bym częściowo obarczył producentów. Wiadomo, że jak się kupuje Ferrari, to wie się, na co się te pieniądze wydaje, bo otrzymuje się coś, co jest na swój sposób wyjątkowe, przyciąga uwagę. A jak jest z grami, wie każdy. Nie można nawet od najlepszych developerów wymagać, by ciągle robili coś z najwyższej półki, ale pewne sytuacje są niezrozumiałe. Dlaczego wszyscy muszą uważać, że za każdym razem robią grę innowacyjną, wprowadzając potencjalnych użytkowników w błąd. Na tym polu szczególnie się wyróżniają megaprodukcje dostępne w stoiskach z prasą za 9,99 – a tu bije po oczach, że zajefajna grafika, megagrywalność, AI lepsze niż u żywych ludzi.

No wiesz, reklamowanie własnych produktów w przesadny sposób to nie jest tylko zagrywka twórców gier. (Każdy proszek itd. jest „number one"...) I po to są dema i pisma o grach, byście wiedzieli tak naprawdę, ile owe gry są warte. No i zdrowy rozsądek... Liczysz serio, że trafisz coś lepszego niż HL2 za 9,99 zł?

(...) Najważniejsze jednak to nie popadać w rutynę, tj. kupować piraty dla idei. Sam tak miałem i jest to naprawdę fatalna sprawa. Piractwo zabija potrzeby graczy, zabija to, co gry im dają, zabija przyjemność płynącą z gry. Jak ma się wszystkie gry, to tak, jakby się nie miało żadnej.

No popatrz, a tu w końcu mówisz coś, pod czym się z chęcią podpiszę!

Po 10 latach jechania na piratach żadna gra nie sprawia już człowiekowi przyjemności. Po prostu widziało się już wszystko. Także idę o zakład, iż odsetek graczy po 25 roku życia kupujących tylko oryginały jest większy niż piratów.

Na pewno. Bo i zmądrzeli, i kasy więcej mają...

U piratów chęć grania zanika zdecydowanie szybciej. Ja w porę to przemyślałem, tak że jeszcze czerpię względnie dużą satysfakcję z gier, ale znacznie mniejszą niż kiedyś. Mało gier naprawdę mnie interesuje. Piractwo na dłuższą metę zabija więc piratów, nie developerów.

Krzysztof Świderski

Tylko że developerów to zabijanie dużo bardziej boli, bo dostają po kasie, a nie tylko po chęci grania.

...Lustro, lustro on the wall
Who is the największy wał?

Smuggler &
Ghost of Mr Jedi

LUDZIE & LUDZISKA

Nie spieraj się z mondrzejszym pułgłówku.

To dobra rada, jaką mi dał podczas dyskusji (z nim) pewien „mondżejszy głuwek". Posłuchałem. :)

Miałem napisać ten list do „Filipinki", ale oni nie są tak wytrzepani jak wy.

Bo my się lubimy trzepać, szczególnie jak jest fajna gierka do recenzji i kilku chętnych do tego. BTW: „Filipinka" padła. Filip jest niepocieszony.

Butem w Morden! Smugg, pora umierać, wczoraj w Empiku widziałem jak 70-letni facio kupował dziecku All Star Strip Pokera. I ten dziadek był tak ucieszony, jakby zjadł co najmniej 50 tabletek viagry..

No wiesz, potem wnuczkowi zainstaluje i „pokaże, jak grać". To i się dziadek troszkę podniecił. (Wiesz, w tym wieku faceci jeszcze ganiają za kobietami, tylko już nie do końca pamiętają, po co... Jak miałem 70-tkę, też mnie takie gry kręciły.) :)

(...) Chciałbym założyć fundację „Pomachajmy antyfonom słońca" albo „Fundacja AR Nie jesteś sam". Jej działalność opierałaby się na zbiórce starych numerów CD-Action i wyrzucaniu ich na śmietnik (najlepiej na wierzchu, aby nie musieli się brudzić), by uradować tych biednych antyfanów.

PS Wejdź na WWW.tibia.pl i wejdź w potwory, ZNAJDZIESZ TAM SIEBIE!!!! ^^

Po co? Prościej spojrzeć w lustro.

RYSUNKI – MAREK LENC, WWW.LENCBLOG.ONET.PL

GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

HoMM V: Kuźnia przeznaczenia

Aby włączyć konsolę, musisz odszukać plik **autoexec_a1.cfg**, otworzyć go za pomocą Notatnika, a następnie dodać na końcu:
setvar dev_console_password = schwinge-des-todes

Uwaga: jeśli mimo to nie będziesz mógł włączyć konsoli, odszukaj plik **input_a1.cfg**, a następnie dodaj do niego: **bind show_console ``**

Od tego momentu będziesz mógł w trakcie gry za pomocą **[~]** włączyć konsolę i wpisać dowolny z poniższych kodów:
add_all_spells – wybrany bohater otrzymuje wszystkie zaklęcia
add_gold ### – dostajesz ### złota, ale tracisz wszystkie pozostałe surowce
add_money ### – dostajesz po ### wszystkich surowców i 1000 razy tyle złota
clear_money – tracisz całe złoto i surowce
set_hero_luck_morale X Y – wybrany bohater będzie miał szczęście X i morale Y
add_exp ### – wybrany bohater dostaje ### punktów doświadczenia
show_player_money # – wypisuje w konsoli stan posiadania wybranego gracza
show_hero_mp – pokazuje liczbę punktów ruchu wybranego bohatera
@Win() – wygrywasz misję
@Loose() – przegrywasz misję
add_army town miasto, # – bohater dostanie kreatury z wybranego miasta, # określa, czy mają być w wersji podstawowej (0), czy też lepszej (1); numery miast: Przystań = 0, Sylvan = 1, Akademia = 2, Loch = 3, Nekropolis = 4, Inferno = 5
add_skill nazwa lub **numer** – wybrany bohater otrzymuje daną umiejętność (w zakresie 1-150)

Star Trek: Legacy

God Mode
Odszukaj znajdujący się w katalogu z grą plik **config.cfg**, otwórz go za pomocą Notatnika i przejdź do linijki:

cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.35

Po jej zmianie na

cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.00

okręt, którym dowodzisz, będzie niewrażliwy na ogień wroga. Uwaga: działa to tylko w kampanii. Uwaga 2: zanim zabierzesz się do edycji pliku konfiguracyjnego, na wszelki wypadek zrób jego kopię.

American History Lux

Kody do wpisania na ekranie mapy:

unlockall – odblokowuje wszystkie mapy dla wybranego poziomu trudności
relockall – blokuje wszystkie mapy dla wybranego poziomu trudności

Kody do wpisania w trakcie gry:
double – dubluje liczebność wszystkich armii gracza
half – zmniejsza o połowę liczebność armii wroga
empty – usuwa armie ze wszystkich wrogich prowincji
booth – zwiększa siłę twoich armii
winmap – wygrywasz misję
woohoo lub **explode** – bajery

Switchfire

W trakcie gry wpisz dowolny z poniższych kodów:
killthecat – dodatkowe życie
videogamehero – god mode
parley – zatrzymuje ostrzał
missingfeature – dostajesz wszystkie rodzaje broni

Dark Messiah of Might & Magic

Uruchom grę z parametrem **-console**, a następnie w trakcie gry naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę i wpisz dowolny z poniższych kodów. Uwaga: czasami trzeba jako pierwszy wprowadzić **cheat sv_cheats 1**:
god – God Mode
notarget – wrogowie będą ciebie ignorować
noclip – przechodzenie przez ściany
mm_player_add_skillpoints # – dostajesz # punktów umiejętności
mm_player_add_adrenaline 100 – adrenalina na maksa
mm_player_add_gold # – dostajesz # złota
give [przedmiot] – dostajesz przedmiot (lista poniżej)

Lista przedmiotów (i nie tylko) (inne niż miesiąc temu)
weapon_arx_long_sword, weapon_arx_orc_chief_cleaver, weapon_arx_short_sword, weapon_arx_silver_sword, weapon_arx_sword_collector, weapon_arx_sword_of_fire, weapon_arx_sword_of_misery, weapon_arx_wakizashi_of_excellence, weapon_arxclub, weapon_arx_crossbow, weapon_arx_crossbowrope, weapon_arx_daggers, weapon_arx_helmet, weapon_arx_katana, weapon_arx_orccleaver, weapon_arx_ringdexterity, weapon_arx_ringmana, weapon_arx_ringprotectfire, weapon_arx_ringregeneration, weapon_arx_ringsecondchance, weapon_arx_ringstrength, weapon_arx_shield, weapon_arx_sword, weapon_lockpick, weapon_missile, weapon_mm_bow_collector, weapon_mm_bow_explosive, weapon_mm_bow_freeze, weapon_mm_bow_holy, weapon_mm_bow_living, weapon_mmbow_long, weapon_mm_bow_mass, weapon_mm_bow_plan, weapon_mm_bow_poison, weapon_mm_bow_sniper, weapon_mm_daggers_collector, weapon_mm_daggers_dest, weapon_mm_daggers_kryss, weapon_mm_daggers_kryss_lk, weapon_mm_daggers_light, weapon_mm_daggers_of_ashes, weapon_mm_daggers_plan, weapon_mm_daggers_polar, weapon_mm_daggers_shadow.

Marvel: Ultimate Alliance

God Mode
W menu Cheat wprowadź kombinację góra, dół, góra, dół, góra, lewo, dół, prawo.

Wszystkie komiksy
W menu Review wprowadź kombinację lewo, prawo, prawo, lewo, góra, góra, prawo.

Rzeczy do odblokowania
Hard Mode – przejdź grę na poziomie Normal
Nick Fury – przejdź grę na poziomie Easy lub Normal
Daredevil – zbierz pięć ukrytych figurek Daredevila
Black Panther – zbierz pięć ukrytych figurek Black Panther
Dr. Strange – uratuj go w Mandarin's Palace
Ghost Rider – zamień się miejscem z Ghost Riderem w piekle, by uratować jego duszę
Blade – wygraj minigierkę (łapanie zabawek) w Carnival in Murderworld
drugie i trzecie ubranko dla wybranej postaci – musisz zdobyć 2-4 poziomy grając wybraną postacią
czwarte ubranko dla wybranej postaci – przejdź Combat Training wybraną postacią
Silver Surfer – pokonaj Galactus w Skrull Throneworld

Bonusy drużynowe
Agents Of Shield (+5% to wszystkich odporności): Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine
Agile Warriors (o 10% zmniejszone zużycie energii): Spider-Man, Spider-Woman, Elektra, Deadpool
Air Force (+15% zdrowia): Human Torch, Ms. Marvel, Storm, Thor
Alternate Identities (+5% do krytyków): Ironman - War Machine, Ghost Rider – Western, Spider-Woman - Secret Wars, Ms. Marvel – Ventura, Thor - Beta Ray Bill
Assassins (+60% do S.H.I.E.L.D.): Blade, Deadpool, Elektra, Wolverine
Avengers (+5% do uszkodzeń): Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel
Bad To The Bone (5% zadawanych obrażeń leczy): Blade, Ghost Rider, Luke Cage, Wolverine
Bruisers (+15% do uderzeń): Thing, Captain America, Luke Cage, Ms. Marvel
Classic Avengers (+15% do max energii): Black Panther, Captain America, Iron Man, Thor
Dark Past (+5% punktów doświadczenia): Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Woman
Defenders (5% zadawanych obrażeń leczy): Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer
Double Date (+5% regeneracji zdrowia): Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic, Storm
Fantastic Four (+20% za KO): Mr. Fantastic, Invisible Woman, Human Torch, Thing
Femme Fatale (+5% uszkodzeń): Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra, Spider-Woman
Martial Artists (+15% do uderzeń): Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury

TYLKO U NAS PRAWDZIWE BRZMIENIE
Real Music w oryginalnym wykonaniu
nr 73555 3,66 zł z VAT | nr 72555 2,44 zł z VAT

HIT		REAL	POLI	MONO
Door Da Tine	Active	FXTU1383	FXTP3383	FXTZN3383
Kylie	Akcent	FXTU1192	FXTP3192	FXTZN3192
Jakieś	Akcent	FXTU1258	FXTP3258	FXTZN3258
French Kiss	Akcent	FXTU1384	FXTP3384	FXTZN3384
Dynamite	Beats And Styles	FXTU1414	FXTP3414	FXTZN3414
Feel Alive	Benassi Bros.	FXTU1345	FXTP3345	FXTZN3345
Would You Feel	C-Bool	FXTU1346	FXTP3346	FXTZN3346
Jutro	Danzel	FXTU1287	FXTP3287	FXTZN3287
Get Down	DJ Magic	FXTU1376	FXTP3376	FXTZN3376
Dance 4 Life	DJ Tiesto	FXTU1377	FXTP3377	FXTZN3377
Wytrzeć mi	DKA	FXTU1364	FXTP3364	FXTZN3364
Sensasy	East Clubbers	FXTU1327	FXTP3327	FXTZN3327
Insanie	Forseco	FXTU1363	FXTP3363	FXTZN3363
Trochę ciepła	Gosia Andrzejewicz	FXTU1413	FXTP3413	FXTZN3413
Daily Song (Lewos Polko)	Holly Daily	FXTU1321	FXTP3321	FXTZN3321
Limbo Rock	Holly Daily	FXTU1417	FXTP3417	FXTZN3417
Self Control	Infernal	FXTU1388	FXTP3388	FXTZN3388
Explosion	Kalwi & Remi	FXTU0272	FXTP1050	FXTZN1367
Imagination	Kalwi & Remi	FXTU1360	FXTP3360	FXTZN3360
Tri-bles	MBrother	FXTU1285	FXTP3285	FXTZN3285
Saturn	Mezo	FXTU1369	FXTP3369	FXTZN3369
Last Christmas 2006	Mad Frog	FXTU1399	FXTP3399	FXTZN3399
Rain	Milk Inc	FXTU1412	FXTP3412	FXTZN3412
El Astro	Outwork feat. Mc Gee	FXTU1425	FXTP3425	FXTZN3425
Spokojnie	Omat	FXTU1423	FXTP3423	FXTZN3423
Moving On Stereo	Pakito	FXTU0503	FXTP1272	FXTZN1515
Living On Video	Pakito	FXTU0463	FXTP1210	FXTZN1482
Hi-Lo Hau	Plasek Leszek	FXTU1424	FXTP3424	FXTZN3424
Psalm dla Ciebie	Piotr Rubik	FXTU1367	FXTP3367	FXTZN3367
One More	Patty Man	FXTU1421	FXTP3421	FXTZN3421
Satellites	September	FXTU1245	FXTP3245	FXTZN3245
Don't Go	Starling Rock	FXTU1405	FXTP3405	FXTZN3405
Unexpected	Tom Novy	FXTU1379	FXTP3379	FXTZN3379
Music In Me	Uniting Nations	FXTU1380	FXTP3380	FXTZN3380
Żądło	Verba	FXTU1401	FXTP3401	FXTZN3401
Mode wiki 3	Verba	FXTU1279	FXTP3279	FXTZN3279

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6230, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FXTU1279

ODSŁUCHAJ DZWONEK Zadzwoń pod numer *7155
Usługa dostępna dla dzwonków: polifonicznych, real music oraz odgłosów

ODGŁOSY NR 73555 3,66 zł z VAT
Dla telefonów: z możliwością odtwarzania ODGŁOSÓW (obsługujących mp3 lub amr)
W dżdżu dostrzegasz łzy, za oknem nie widać twarzy? Pobudka! FXTU0492
Coś ci się stało? Jak w tej chwili nie wstaniesz to ... (brutalna pobudka) FXTU0493
Weszedł śpisz jeszcze? Mimo że oszukasz, Wstawaj natychmiast! Pobudka FXTU0438
Pobudka otwórz oczka. No ruszaj się! Nie będziesz w wyrku grać! FXTU0405
Wiku, czemu masz takie duże oczy? Nie widzisz, że srom, znaczy SMS-a czytam. FXTU0497
Cześć Tygrysie, Twoja samiczka chce zamienić z Tobą słowko FXTU0420
Ktoś weź odbierz, wiem, że tam jesteś (hard) FXTU0479
Tu system wczesnego ostrzegania, za chwilę nastąpi połączenie z żoną FXTU0428
Odbierz telefon, odbierz go sam! (w rytmie disco polo) FXTU0092
Kochacha!! Jo p...! Jest już coraz bliżej! SMS! (hard) FXTU0481
ODGŁOSY są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FXTU0145

DZWONKI nr 73555 3,66 zł z VAT | nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	REAL	POLI	MONO
2 bajki	FXTU0517	FXTP0997	FXTZN1340
Arash	FXTU0516	FXTP1086	FXTZN1421
Batten Anna	FXTU9094	FXTP1300	FXTZN1529
Chori Chori	FXTU9076	FXTP1259	FXTZN1511
Equador	FXTU0305	FXTP0039	FXTZN1403
My My My 2006	FXTU9077	FXTP1260	FXTZN1509
Niech mówią, że to ...	FXTU0207	FXTP0912	FXTZN1287
Piraci z Karaibów	FXTU0515	FXTP1276	FXTZN1519
Policeman	FXTU0521	FXTP1134	FXTZN1436
U & Ur Hand	FXTU9095	FXTP1319	FXTZN1537
I Dont Need A Man	FXTU9097	FXTP1298	FXTZN1530
Too Little, Too Late	FXTU9098	FXTP1321	FXTZN1529
SexyBack	FXTU9070	FXTP1256	FXTZN1502
Szansa	FXTU0518	FXTP1177	FXTZN1460
Kryminalni	FXTU0283	FXTP1047	FXTZN1375
Smack That	FXTU9081	FXTP1301	FXTZN1531
Vi Sitter I Vemtito Och Spelar Dota	FXTU9100	FXTP1313	FXTZN1534
Wait A Minute	FXTU9096	FXTP1323	FXTZN1543

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	POLI	MONO
All Good Things	FXTP1222	FXTZN1546
Cobrastyle	FXTP1227	FXTZN1545
Who Killed Hawaiiano	FXTP1225	FXTZN1541
Welcome To The Black Parade	FXTP1223	FXTZN1540
Znowu Cię na pomiłuję	FXTP1296	FXTZN1533

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

FILM	POLI	MONO
Desperado	FXTP1011	FXTZN1498
Mogęła M.	FXTP1215	FXTZN1488
Na wspólnej	FXTP1137	FXTZN1447
Mission Impossible	FXTP1014	FXTZN1024
Oficerowie	FXTP1120	FXTZN1538

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. FXTP1218 DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72555: • Nokia - podaj kod z tabeli, np. FXTZN1495 • (Sony) Ericsson – literę ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. FXTZE1495 • Siemens – literę ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. FXTZS1495 • Motorola – literę ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. FXTZM1495

Wszystko na komórki dla Was i z Wami
WWW.papla.pl WAP.papla.pl

TAPETY nr 72555 tylko 2.44 zł zVAT
FXTT12455 FXTT12043 FXTT11770 FXTT12486 FXTT12454
FXTT12457 FXTT11787 FXTT12202 FXTT12039 FXTT11188
FXTT10865 FXTT11843 FXTT12477 FXTT12375 FXTT12042
FXTT12204 FXTT12194 FXTT10568 FXTT12066

ANIMACJE nr 72555 tylko 2.44 zł z VAT
FXTA5628 FXTA5631 FXTA5627 FXTA5591 FXTA5625 FXTA5588

GRY JAVA już od 2.44 zł z VAT
FXTJ10207 pod nr 72555 (2.44zł) N2,N4,N6,S3,S7,M3,M5,M6,E6,E7,A1,A3,A7,H1
FXTJ10130 pod nr 72555 (2.44zł) N1,N2,N4,N6,S3,S7,E5,E6,E7,A7
Wyślij SMS o treści FXTJ10187 pod numer 75555 6,10 zł
FXTJ10204 pod nr 72555 (2.44zł) N2,N4,N6,S3,S7,H1,H2
FXTJ10199 pod nr 72555 (2.44zł) N2,N3,N4,N6,S7,S8,M3,E7,B1,H2
FXTJ10169 pod nr 72555 (2.44zł) N1,N2,N3,N6,S3,S7,S8,M2,M4,E3,E5,E7
FXTJ1054 pod nr 72555 (2.44zł) N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E5,E6,E7,A2,A5,A7,A8,H1,H2
FXTJ0933 pod nr 72555 (2.44zł) N1,N4,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M5,E5,E6,E7
FXTJ0983 pod nr 72555 (2.44zł) N1,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,G1,G2
FXTJ0982 pod nr 72555 (2.44zł) N1,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,G1,G2
FXTJ10200 pod nr 72555 (2.44zł) N2,N4,N6,S7,S8,E6,H1,H2
FXTJ10067 pod nr 72555 (2.44zł) N1,N2,N4,N5,S3,S7,S8,S9,M1,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,A1,A2,A3,A7,A8,H1
FXTJ10000 pod nr 72555 (2.44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S7,S8,M5,E3,E7
FXTJ1160 pod nr 72555 (2.44zł) N2,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M1,M5,E5,E7,G1,G2,H1,H2
FXTJ1040 pod nr 72555 (2.44zł) N4,N5,N6,N7,M2,M3,M4,M5,E1,E5,E7
FXTJ0911 pod nr 72555 (2.44zł) N1,N2,N4,N5,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E1,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A1,A4,A7,A8,H1,H2
FXTJ1042 pod nr 72555 (2.44zł) N4,N5,M2,M3,M4,M5,E1,E5,E7

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3200, 5100, 5140, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i); N5: 6600; N6: 3650, 7650; N-Gage: N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S3: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310;

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FXTP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FXTP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FXTP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dorozlnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis. Dzwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

GOTOWE SMS-y
Idealne do wysłania bliskiej osobie!
Zamów u nas wiadomość z SMS-y z niepowtarzalnymi tekstami oraz tapetą gratis!
MIŁOSNE – FXTF0055
NA DOBRANOC – FXTF0051
NA PRZEPROSINY – FXTF0052
NA URODZINY – FXTF0053
NA IMIENINY – FXTF0054
TAPETA GRATIS
Aby pobrać wyślij kod wybranego zestawu tapet pod 72555. Koszt 2,44 zł z VAT.

IGRASZKI W WARSZTACIE
Wyślij SMS o treści FXTJ10208 pod numer 72555
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

BEZPŁATNE KATALOGI 3636
Wyślij SMS pod numer 3636, a w treści wpisz kod katalogu:
FXTJ1273 – TopDzwonki 03
FXTJ1261 – Hot Girls 03
FXTJ1273 – TopDzwonki 03
FXTJ1237 – ZaJava X (super gry)
FXTJ1256 – Hot Boys 01 (+18)
Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 3636 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

INTYMNE KOREPETYCJE
PIKANTNA HISTORYJKA ZE ZDJĘCIAMI
Wyślij SMS o treści FXTJ10213 pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

KOSMICZNI NAJEŹDŹCY
Wyślij SMS o treści FXTJ10185 pod numer 73555

flirt na żywo!
Oni czekają właśnie na Ciebie! sms tylko za 1 zł! (1,22 z VAT)
Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

EDYTA.FXT
Jeśli jesteś spragniony mocnych wrażeń - nie mówię nie. Jeśli chcesz stałego związku - mówię tak. Wagę: 21 lat.
SMS EDYTA.FXT pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

BARBARA.FXT
Basia. Lat 19. Troszkę samotna. Chcę poznać wesołego chłopaka.
SMS BARBARA.FXT pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

KAMELIA.FXT
Jestem wesołą, naturalną dziewczyną, która jest ciekawa świata, głodna wrażeń, spragniona czułości i pieszczot.
SMS KAMELIA.FXT pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro

Twórcy serii Baldur's Gate™ i Neverwinter Nights™ przedstawiają:

Jedna z najlepszych gier RPG wkrótce dostępna dla komputerów PC!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/JadeEmpire

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
© Luty 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.

Jade Empire Engine © & (P) 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są lub zostaną zarejestrowanymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.